Windows 7 対応

User's Manual
取扱説明書

2011 年 1 月 第 2 版

目次

はじめに 5

操作の流れ 6

第 1 章 インストール 7

NextScreen インストール前の準備 8
NextScreen のインストール 10
エディタのインストール 10
ビューワのインストール 13
ビューワを自動起動させたくない場合 15

第 2 章 初期設定 17

初期設定について 18
拡張子が見えるようにする（ビューワ、エディタ共通) 19
Windows XP の場合 19
Windows Vista / 7 の場合 20
ライセンスキーの入力 21
エディタの場合 21
試用版から製品版のライセンスキーに切り替えるには 21
ビューワの場合 23
試用版から製品版のライセンスキーに切り替えるには 23
データフォルダとアップロードフォルダの指定（ビューワ） 24
フォルダの共有（ビューワ） 25
Windows XP の場合 25
WindowsVista の場合 30
Windows 7 の場合 33
ファイア ウォールの設定（ビューワ） 37
Windows XP の場合 37
Windows Vista / 7 の場合 38
アップロード先の登録（エディタ） 39

第 3 章 ステージ 41

ステージの概要 42
ステージの新規作成 43
ステージのサイズを変更する 45
ステージの表示位置を変更する 46
ステージの背景を静止画にする 47
ステージを拡大縮小する 48

第 4 章 ライブラリ 49

ライブラリについて 50
ファイル（動画・静止画・Flash）をライブラリへ登録する 51
テロップ用文字列の登録 52
Web 用 URL の登録 53
コンテンツの削除 54
テロップ用文字列の編集 55
Web 表示用 URL の編集 56

第 5 章 スクリーン 57

スクリーンについて 58
スクリーンを作成（追加）する 59
スクリーンのプロパティ 60
スクリーンの移動 61
スクリーンのサイズ変更 61
スクリーンの削除 62
スクリーンのロック 62

第 6 章 シーケンス 63

シーケンスについて 64
コンテンツを割り当てる 65
コンテンツを削除する 65
コンテンツの表示順を変更する 66
テロップのプロパティ 67
静止画のプロパティ 68
Flash のプロパティ 69
Web 表示のプロパティ 70
動画コンテンツについて 71
シーケンスの確認（ステージのプレビュー） 72

第 7 章 スケジュール 73

スケジュールについて 74
デフォルトのスケジュール 75
時間帯を変更する 77
時間帯をコピー＆貼り付ける 79
時間帯を削除する 80
複数時間帯を選択する 80
デフォルトのステージ 81
スケジュールの新規作成 82
スケジュールの削除 84
スケジュールのコピー＆貼り付け 85
複数のスケジュールを選択 86

第 8 章 アップロード 87

アップロードについて 88
チャネルの設定 89
アップロードをする 91
アップロードエラー 93

第 9 章 ネットワークストレージの利用 95

ネットワークストレージの利用について 96
ビューワの設定 97
エディタの設定 98

第 10 章 ビューワの設定オプション 99

ビューワの設定オプションについて 100
ビューワの設定オプション 101

はじめに

NextScreen をお買い上げありがとうございます。
NextScreen は、手軽に使用でき、十分な機能を提供するデジタルサイネージ用ソフトウェアです。デジタルサイネージ以外にも、情報掲示板など様々な用途にご利用いただけます。

NextScreen のシステムは、大きく分けて次の２つのソフトウェアから構成されています。

① Editor（エディタ）：表示するための画面構成（ステージ）を作成、編集をする。スケジュールの作成、編集をする。
② Viewer（ビューワ）：エディタで作成した画面をスケジュールに従って表示する。

NextScreen を利用するためには、エディタとビューワをそれぞれ別にインストールする必要があります。
ご利用の PC が 1 台の場合は、エディタとビューワを同じ PC にインストールし、オールインワン設定で使用することができます。この場合は、エディタでステージとスケジュールの作成後、エディタを終了し、ビューワを起動することになります。２台以上の PC がある場合には、別の PC にエディタとビューワをインストールしてリモート設定で使用することもできます。この場合には、エディタでステージとスケジュールを作成後、ステージとスケジュールをビューワへ転送（アップロード）することができます。

【用語】
◇**ステージ：**表示するための画面構成。画面は「スクリーン」で構成される。
◇**スクリーン：**ステージに配置するコンテンツ表示枠。「シーケンス」に従って順番に表示される。スクリーンは、動画 / 静止画 /Web/Flash を表示するための「マルチメディア・スクリーン」とスクロールテロップ文字を表示する「テロップ・スクリーン」の２種類がある。
◇**シーケンス：**「コンテンツ」の表示順、表示時間などを設定する。
◇**コンテンツ：**表示する内容（動画、静止画、Web、Flash、文字）のこと。

【Windows 7 と 64 ビットについて】
NextScreen は Windows 7 の 64 ビット版での動作確認を行なっています。
エディタ（NsEditor.exe）とビューワ（NsEditor.exe) は Windows 7 の 64 ビット版では 32 ビットアプリケーションとして動作します。NsManager.exe や NsAssist.exe といったビューワのサポートプログラムは 64 ビットで動作します。
NextScreen の旧バージョン（1.7 より前のバージョン）は 64 ビット Windows で動作いたしませんのでご注意ください。

【重要１】
NextScreen を正常に動作させるためには、インストール、設定および運用において、管理者権限があるユーザーで実行する必要があります。この説明書では以後全て管理者権限のユーザーで実行していることを前提としてご説明いたします。

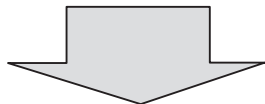
【重要２】
NextScreen のアップロード機能は、エディタからビューワへ 1 台づつコンテンツを送ります。MultiChannel Edition を使用するとき、ビューワの数が多い場合にはアップロードに非常に長い時間がかかることがあります。（コンテンツの容量やネットワーク回線の速度に依存します。）１回にアップロードするビューワの数を 20 台未満にすることを推奨します。

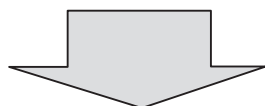
操作の流れ

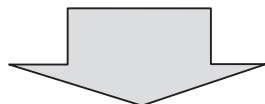
NextScreen を使って表示を行なうための大まかな流れを示します。

エディタ

ステージの作成

NextScreen では、画面のレイアウトと、その中で順に表示されるコンテンツのことを「ステージ」と呼んでいます。まず最初にステージを作成します。

コンテンツの登録

画面に表示する動画、静止画、Flash、文字、Web などを「コンテンツ」と呼んでいます。ステージにコンテンツを割り当てる前に、「ライブラリ」へコンテンツを登録する必要があります。

ステージの編集

ステージ上に「スクリーン」を作成し、各スクリーンにコンテンツを割り当てます。スクリーン毎にコンテンツを表示する順番や表示時間などを設定します。

スケジュールの作成

ある日時には、どのステージを表示するかというスケジュールを作成します。

アップロード

ビューワとエディタが別の PC で動作しているときは、アップロードを行ないます。アップロードにより、コンテンツ、ステージ、スケジュールが転送されます。

ビューワ

表示開始

ビューワが既にステージを表示中であれば、一旦表示を中断し、新しいステージやスケジュールが適用されます（オプションによる）。表示が開始されます。

第１章 インストール

第 1 章 インストール

NextScreen インストール前の準備

【重要】インストールは必ず管理者権限のユーザーで行なってください。

NextScreenの動作には次のソフトウェアが必要となります。インストールされていない場合は、NextScreenをインストールする前に別途インストールを済ませておいてください。

・Microsoft .NET Framework 2.0 以上（自動インストール対象）
・Microsoft Internet Explorer 6 以上
・Microsoft Windows Media Player 10 以上
・Adobe Flash Player 9 以上

上記ソフトウェアの中で ".NET Framework 2.0" に関しては、NextScreen のインストーラによって自動インストールすることが可能です。（インターネット接続時のみ）また、Windows Vista では .NET Framewok 3.0 が初期状態でインストール済みですので、別途 .NET Framework 2.0 をインストールする必要はありません。（Windows 7 では .NET Framework 3.5 がインストール済みです。）

インターネット接続が可能な環境であれば、次の URL からダウンロード、インストールができます。

【Microsoft Internet Explorer】
http://www.microsoft.com/japan/windows/ie/ie6/downloads/

【Microsoft Windows Media Player】
http://www.microsoft.com/japan/windows/windowsmedia/download/

【Adobe Flash Player】
http://www.adobe.com/jp/products/flashplayer/
※必ず、Internet Explorer で接続してください。他のブラウザで Flash Player をインストールすると、NextScreen で必要なモジュールがインストールされません。
※ 64 ビット版 Windows 7 では上記ページへ接続しないでください。ブラウザが反応しなくなることがあります。

【64 ビット版 Windows 7 で Flash Player をインストールする方法】
次のアドレスへブラウザでアクセスします。
http://www.adobe.com/jp/support/kb/ts/228/ts_228683_ja-jp.html
ページ下部の
・ Flash Player 10（97 MB）
というリンクをクリックしてダウンロードします。

ダウンロードした「fp10_archive.zip」というファイルを解凍します。（右クリックのコンテキストメニューで「解凍」を選ぶ）
「fp10_archive」というフォルダができるので、そのフォルダを開きます。
「10r12_36」、「10r15_3」、「10r22_87」のようなフォルダが存在します。その中の一番数字が大きいフォルダ（この場合は「10r22_87」）を開きます。
いくつかのファイルがありますが、次のファイルを使用します。

ダブルクリックで上記ファイルを起動すれば、Flash Player のインストールが開始されます。

これらのソフトウェアをインストール後、それぞれのソフトウェアを起動し、問題なく動作するかどうかを確認してください。(各ソフトウェアのインストール方法、および動作についてはそれぞれのマニュアル等を参照してください。)

＜インターネット接続が不可の場合＞

インターネット接続ができない環境では、CD-ROM に収録されたインストーラを使用してインストールすることもできます。
CD-ROM で "Support Software" というフォルダの中にインストーラが入っています。

【Microsoft Microsoft Internet Explorer 7】
IE7-WindowsXP-x86-jpn.exe

【Microsoft Windows Media Player 10】
mp10setup.exe

【Adobe Flash Player】
install_flash_player_10_active_x.exe

【Microsoft .NET Framework 2.0】（Windows Vista / 7 は最初からインストール済み）
"dotnetfx" というフォルダの中
① dotnetfx.exe をインストール後
② langpack.exe をインストールする
（WindowsInstaller-KB893803-v2-x86.exe と instmsia.exe は通常必要ありません）

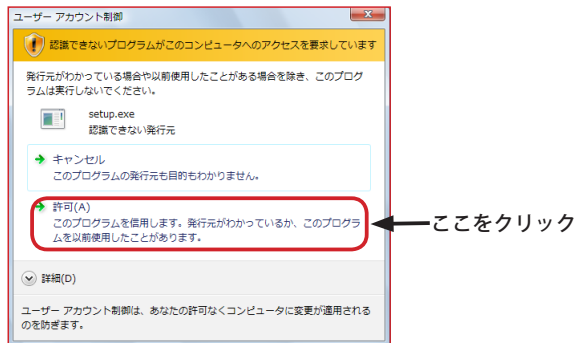
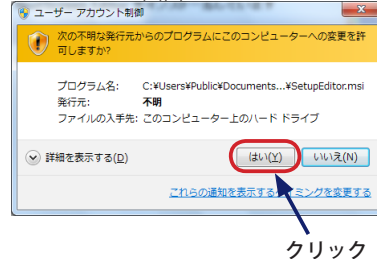
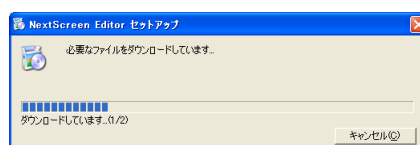
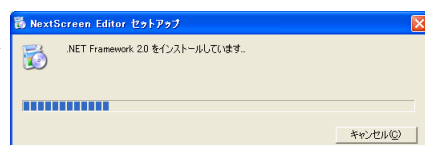
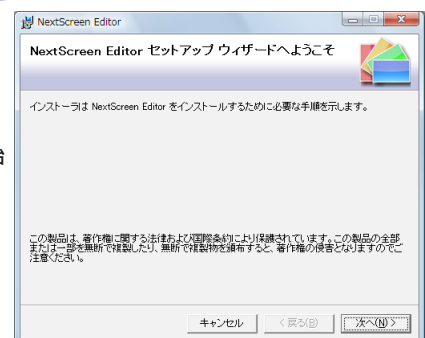
NextScreen のインストール

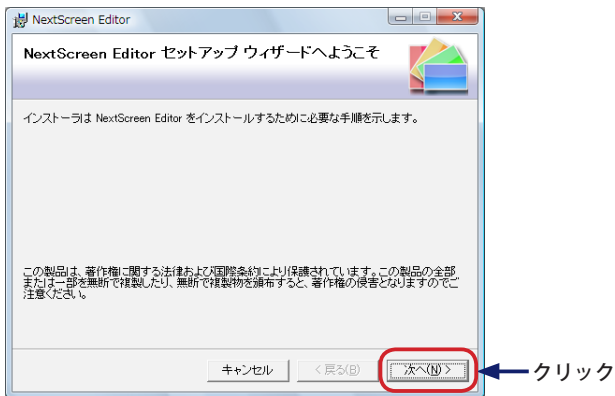
インストールの前に、インターネットへ接続されているかどうかを確認してください。接続できない場合は、Microsoft .NET Framework 2.0（以下 .NET Framework と記載）を CD-ROM からインストールしておいてください。※ Windows Vista/7 は .NET Framework が標準でインストールされているため、インターネットへの接続環境は必要ありません。

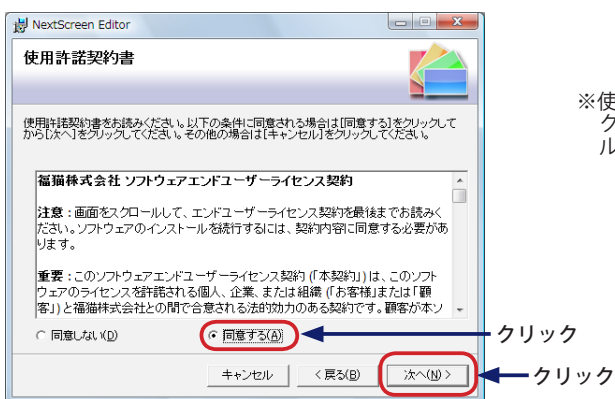
エディタのインストール

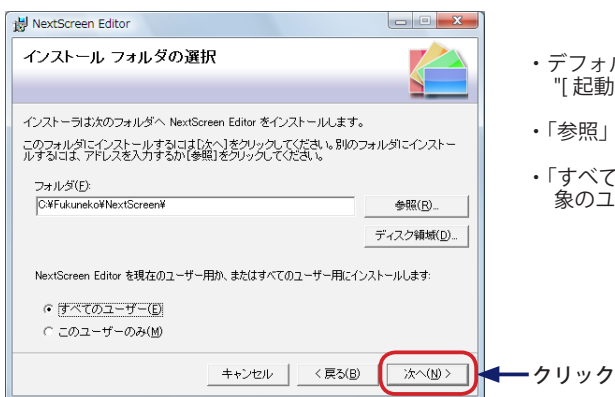
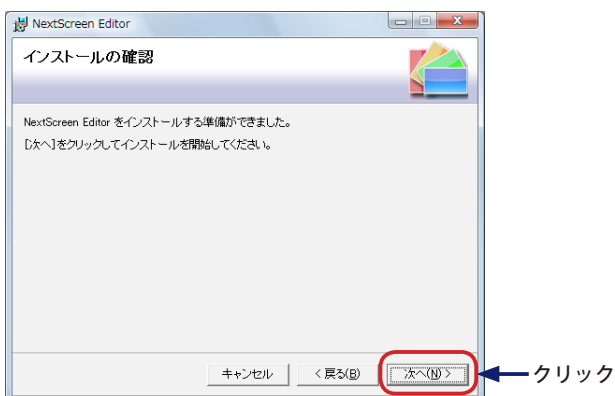
(1)CD-ROM の中の "Setup" というフォルダを開いてください。その中に "Editor" と "Viewer" というフォルダがあります。それぞれ、Editor と Viewer のインストーラが収録されています。エディタをインストールするので、Editor というフォルダを開いてください。（ダウンロード版をご利用の方は NsEditor.zip を解凍後のフォルダを開いてください。）
開いたフォルダの中に "setup.exe" と "EditorSetup.msi" というファイルを見つけることができます。

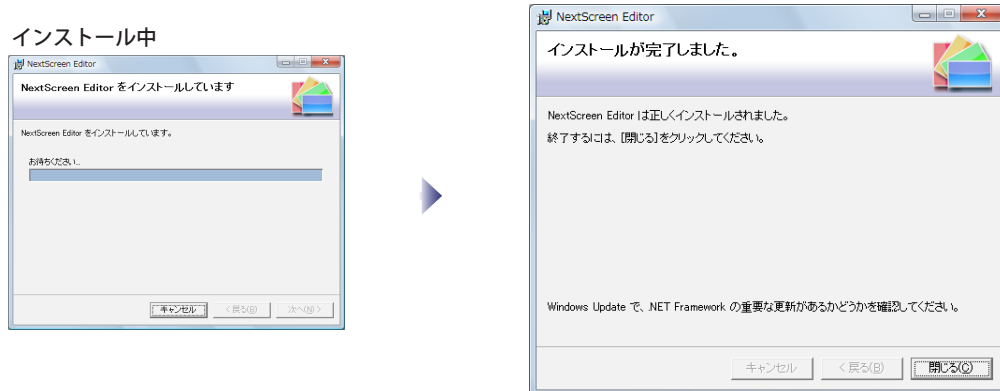
※もし、.exe や .msi という拡張子が見えない場合は、「第 2 章 初期設定」－「拡張子が見えるようにする」を参考に Windows の設定を行なってください。

(2)"setup.exe" を実行します。Windows Vista/7 を使用している場合は、インストールの**途中**で「ユーザーアカウント制御」画面が表示されるので、「許可」（または「はい」）をクリックします。

(3) もし、.NET Framework がインストール**されていなければ**、自動的にインターネットを介してインストーラをダウンロードし、インストールを開始します。画面に従って、.NET Framework をインストールしてください。インストールが完了すると、NextScreen のインストール開始画面が表示されます。

エディタのインストール

(4)「NextScreen Editor セットアップ ウィザード」が表示されたら、「次へ」ボタンをクリックします。

(5)「使用許諾契約書」が表示されたら、「同意する」ラジオボタンをクリックし、「次へ」ボタンをクリックします。

※使用許諾契約書を読んで同意できない場合は、「同意する」をクリックしないでください。「次へ」ボタンをクリックすると、インストールを終了します。（NextScreen を使用することはできなくなります。）

(6)「インストールフォルダの選択」が表示されたら、フォルダを確認し「次へ」ボタンをクリックします。

- デフォルトのインストール先は "[起動ドライブ（通常は C:）]¥Fukuneko¥NextScreen" です。
- 「参照」ボタンでインストール先を変更することが可能です。
- 「すべてのユーザー」と「このユーザーのみ」は、ショートカットを作成する対象のユーザーです。

(7)「インストールの確認」が表示されたら「次へ」ボタンをクリックしてください。

エディタのインストール

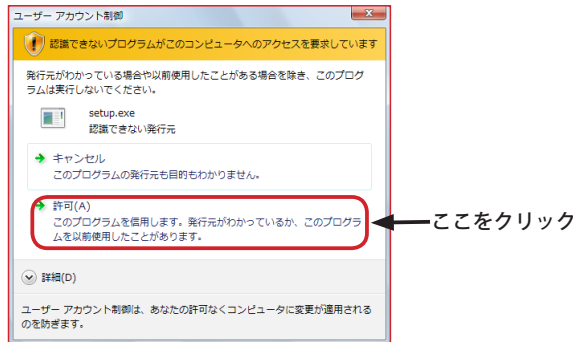
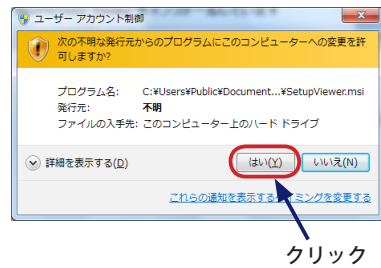
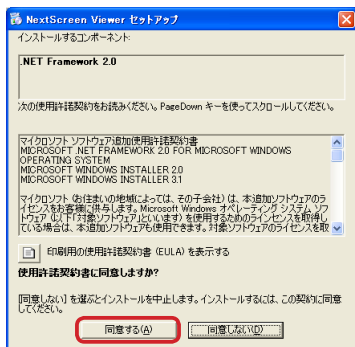
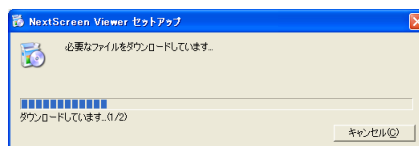
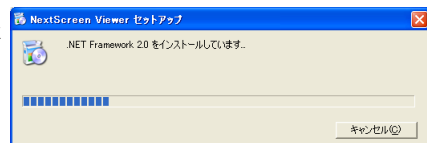
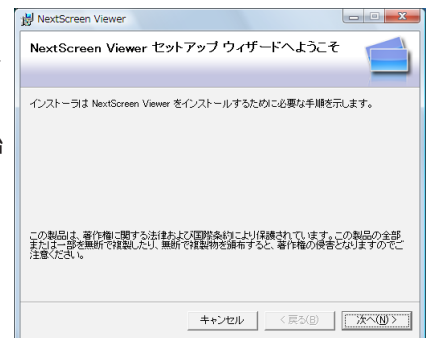
(8)「NextScreen Editor をインストールしています」が表示され、しばらくすると「インストールが完了しました」が表示されます。「閉じる」をクリックしてください。エディタのインストールは完了です。

インストールが完了すると、デスクトップに "NextScreen Editor" というアイコンが作成されます。「スタート」ボタンのメニューは「すべてのプログラム」－「Fukuneko」－「NextScreen」－「NextScreen Editor」に登録されます。

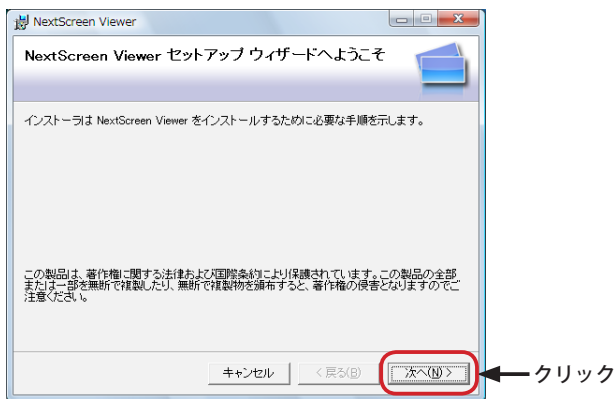
ビューワのインストール

ビューワはエディタと同じ PC にインストールすることも別の PC にインストールすることも可能です。利用形態によりインストールする PC を選択してください。

(1)CD-ROM の中の "Setup" というフォルダを開いてください。その中に "Editor" と "Viewer" というフォルダがあります。それぞれ、Editor と Viewer のインストーラが収録されています。ビューワをインストールするので、Viewer というフォルダを開いてください。（ダウンロード版をご利用の方は NsViewer.zip を解凍後のフォルダを開いてください。）
開いたフォルダの中に "setup.exe" と "ViewerSetup.msi" というファイルを見つけることができます。

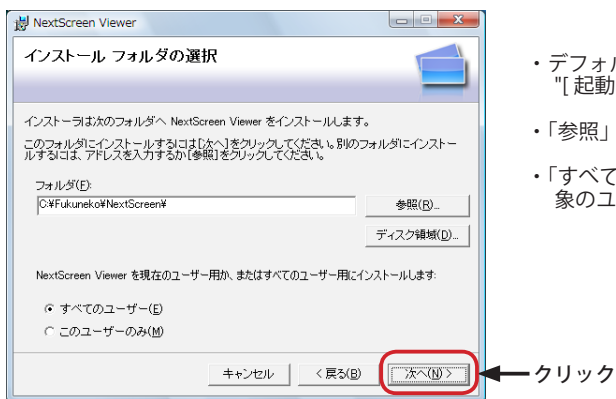
※もし、.exe や .msi という拡張子が見えない場合は、「第 2 章 初期設定」－「拡張子を見えるようにする」を参考に Windows の設定を行なってください。

(2)"setup.exe" を実行します。Windows Vista/7 を使用している場合は、インストールの**途中**で「ユーザーアカウント制御」画面が表示されるので、「許可」（または「はい」）をクリックします。

(3) もし、.NET Framework がインストール**されていなければ**、自動的にインターネットを介してインストーラをダウンロードし、インストールを開始します。画面に従って、.NET Framework をインストールしてください。インストールが完了すると、NextScreen のインストール開始画面が表示されます。

ビューワのインストール

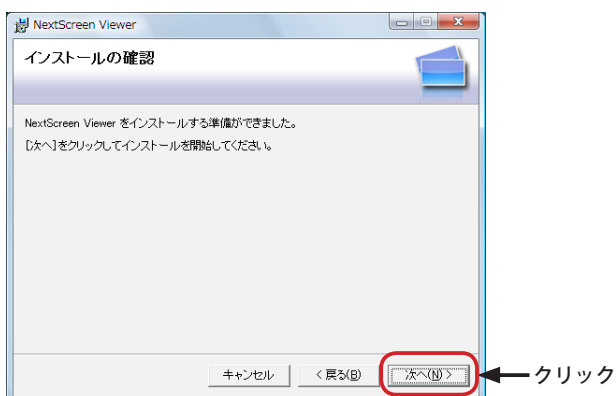
(4)「NextScreen Viewer セットアップ ウィザード」が表示されたら、「次へ」ボタンをクリックします。

(5)「使用許諾契約書」が表示されたら、「同意する」ラジオボタンをクリックし、「次へ」ボタンをクリックします。

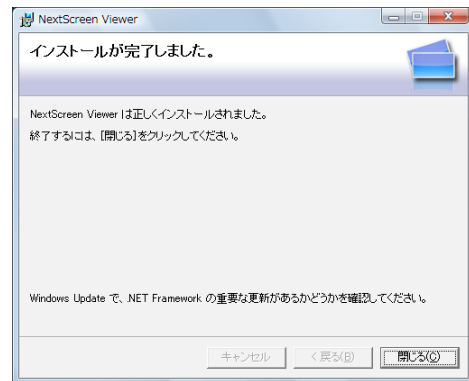
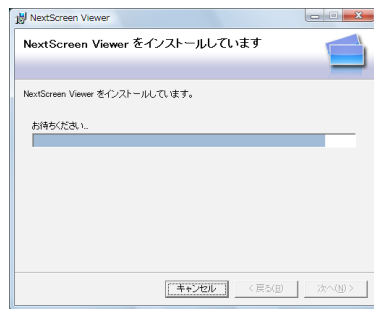
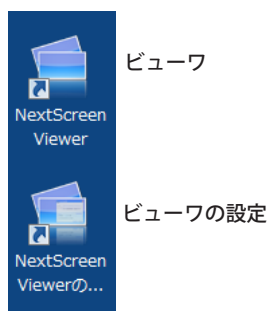
※使用許諾契約書を読んで同意できない場合は、「同意する」をクリックしないでください。「次へ」ボタンをクリックすると、インストールを終了します。（NextScreen を使用することはできなくなります。）

(6)「インストールフォルダの選択」が表示されたら、フォルダを確認し「次へ」ボタンをクリックします。

・デフォルトのインストール先は "[起動ドライブ（通常は C:）]¥Fukuneko¥NextScreen" です。

・「参照」ボタンでインストール先を変更することが可能です。

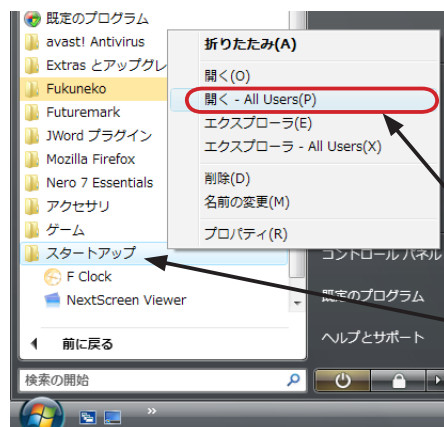
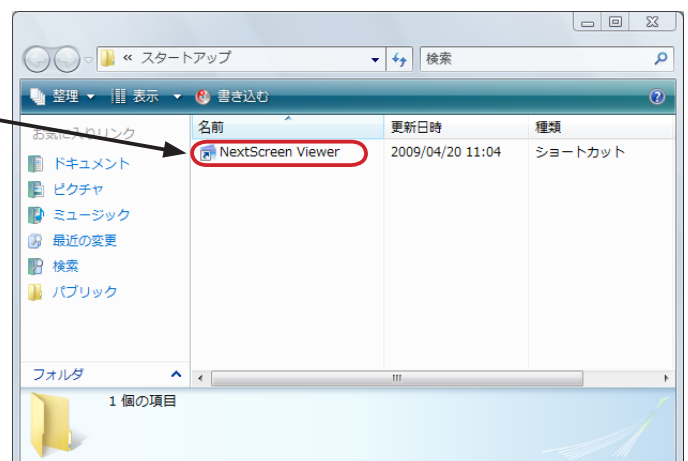
・「すべてのユーザー」と「このユーザーのみ」は、ショートカットを作成する対象のユーザーです。

(7)「インストールの確認」が表示されたら「次へ」ボタンをクリックしてください。

ビューワのインストール

(8)「NextScreen Viewer をインストールしています」が表示され、しばらくすると「インストールが完了しました」が表示されます。「閉じる」をクリックしてください。エディタのインストールは完了です。

インストールが完了すると、デスクトップに "NextScreen Viewer" と "NextScreen Viewer の設定 " いうショートカットアイコンが作成されます。「スタート」ボタンのメニューは「すべてのプログラム」－「Fukuneko」－「NextScreen」－「NextScreen Viewer」に登録されます。

ビューワを自動起動させたくない場合

ビューワのインストーラは、Windows へログオン時にビューワを自動起動させるために、「スタートアップ」へショートカットアイコンを登録します。ビューワを自動起動させたくない場合は「スタートアップ」からショートカットアイコンを削除してください。

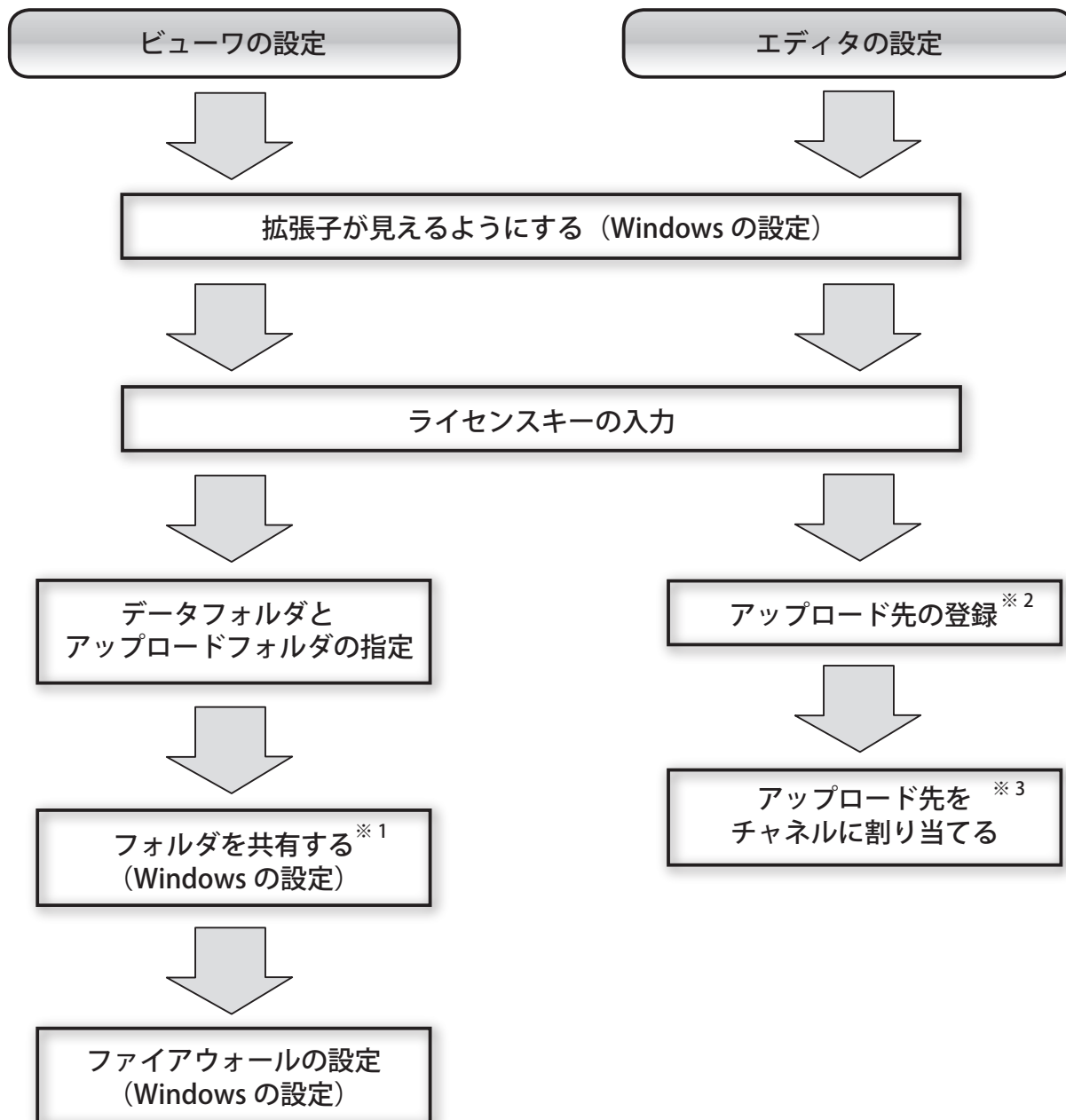
デフォルトでインストールした場合は､「スタートボタン」から「すてべてプログラム」－「スタートアップ」を右クリックして、コンテキストメニューから「開く - All Users」を選んでください。

その後開いたフォルダから "NextScreen Viewer" のショートカットアイコンを削除してください。

NextScreen

第 2 章 初期設定

第 2 章 初期設定

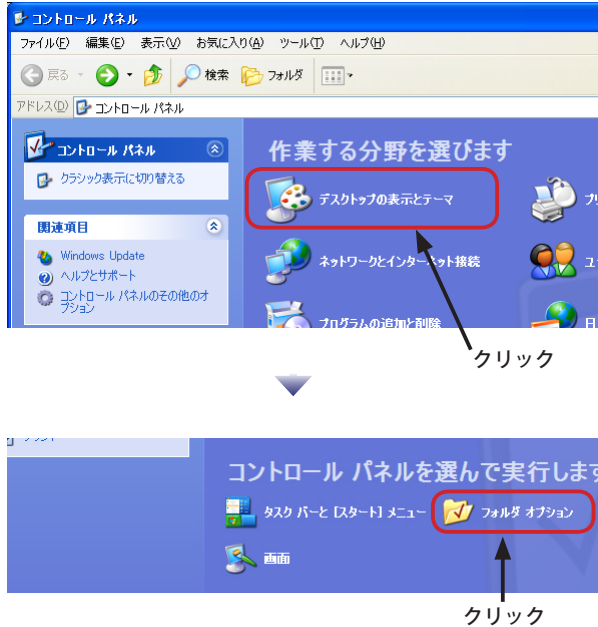
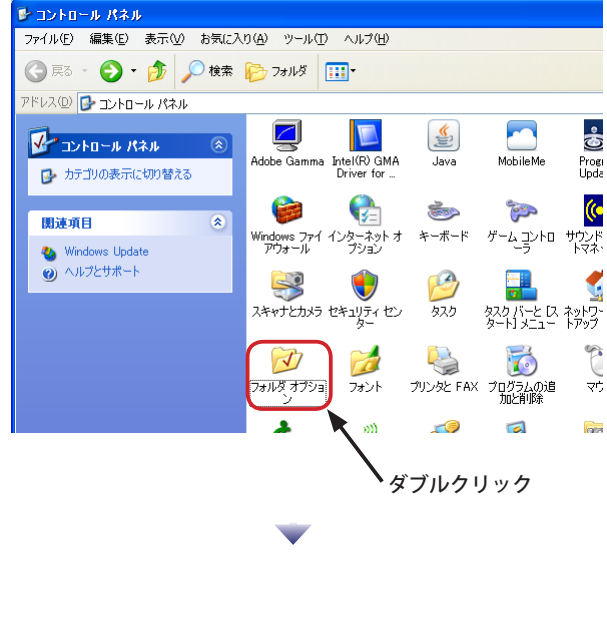
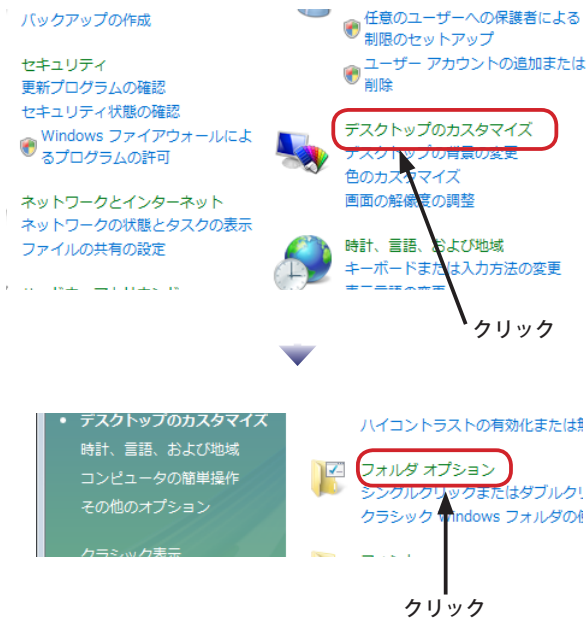
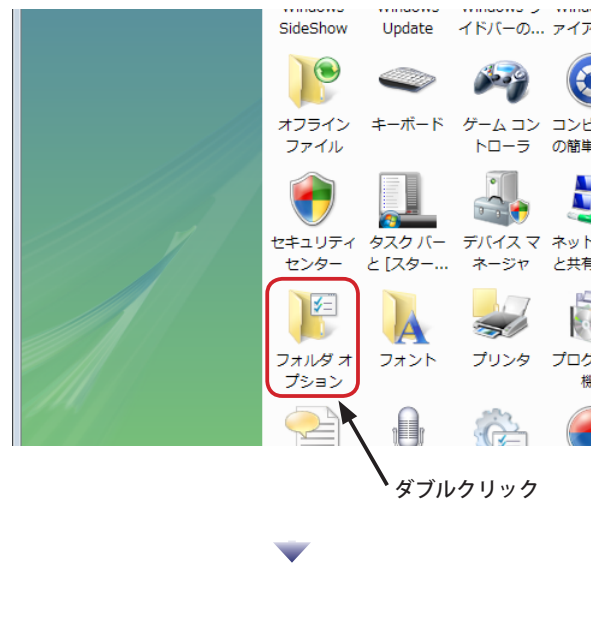
初期設定について

NextScreen を実際に使用するためには、以下の設定をする必要があります。

※ 1 .... ビューワをエディタと別のＰＣで動作させ、リモートでアップロードする場合に必要になります。
※ 2 .... ビューワをエディタと同じＰＣで動作させる場合は必要ありません。
※ 3 .... MultiChannel Edition をご利用の場合に必要になります。

拡張子が見えるようにする（ビューワ、エディタ共通）

Windows の初期設定では、ファイルの種類を表す拡張子が見えないようになっています。NextScreen を利用するにあたって、ファイルの拡張子を見えるように Windows を設定しておくことを推奨します。

Windows XP の場合

(1)「コントロール パネル」を開き、(カテゴリ表示の場合は「デスクトップの表示とテーマ」をクリックしてから)「フォルダオプション」をクリック（ダブルクリック）します。

(2)「フォルダオプション」タブ「表示」をクリックします。

クリック

(3)「詳細設定」を一番下までスクロールさせ、「登録されている拡張子は表示しない」のチェックを**はずします**。最後にＯＫボタンをクリックして完了です。

拡張子が見えるようにする（ビューワ、エディタ共通）

Windows Vista / 7 の場合

(1)「コントロール パネル」を開き、（コントロールパネルホームからは「デスクトップのカスタマイズ」をクリックしてから）「フォルダオプション」クリック（ダブルクリック）します。

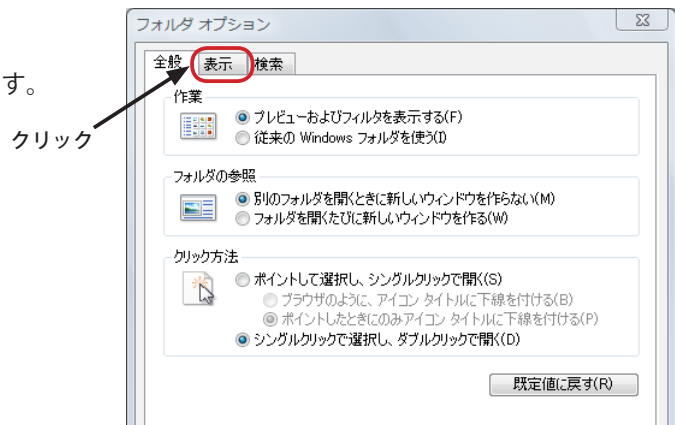
コントロール パネル ホームの場合

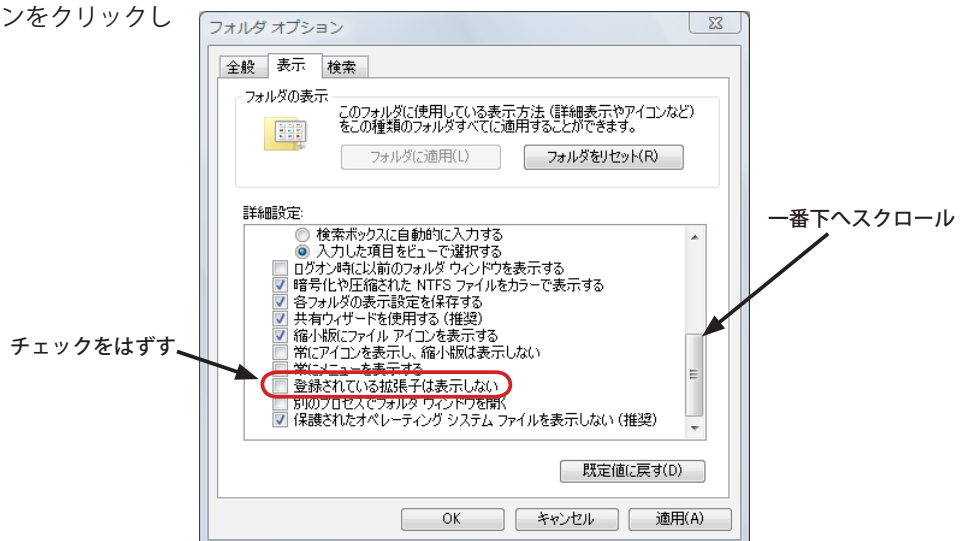
クラッシク表示の場合

クリック

ダブルクリック

クリック

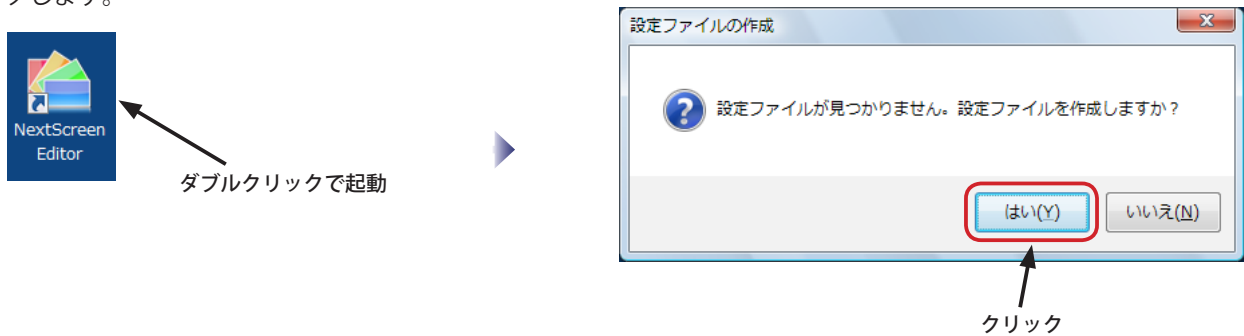
(2)「フォルダオプション」タブ「表示」をクリックします。

クリック

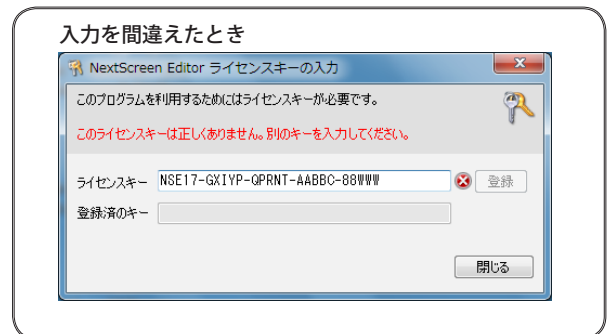
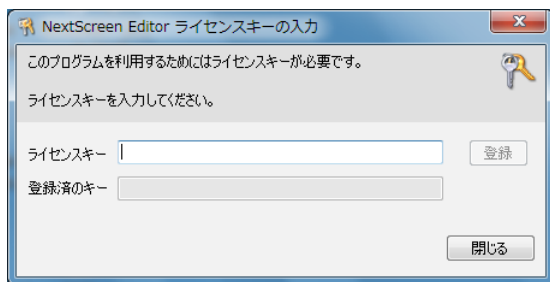
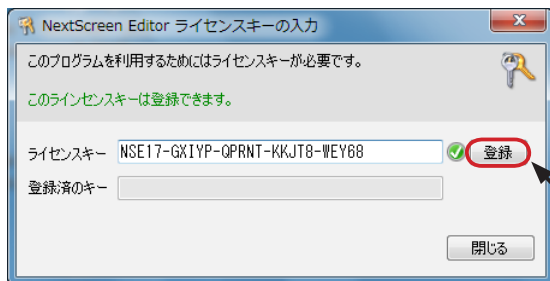
(3)「詳細設定」を一番下までスクロールさせ、「登録されている拡張子は表示しない」のチェックを**はずします**。最後にＯＫボタンをクリックして完了です。

ライセンスキーの入力

エディタの場合

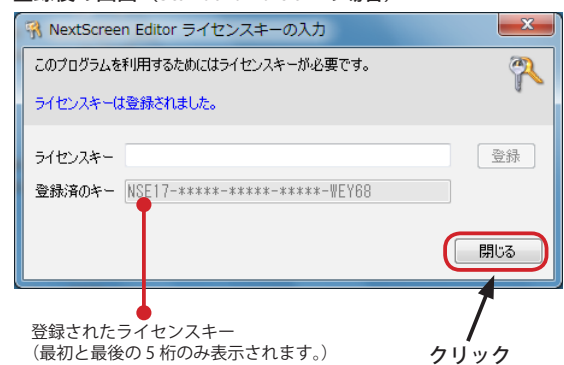
NextScreen のエディタを最初に起動するとライセンスキーの入力を促す画面が表示されます。正しいライセンスキーを入力すると NextScreen エディタの画面が表示されます。

※ライセンスキーはビューワとエディタで異なりますので、それぞれに入力が必要です。
※エディタが MultiChannel Edition の場合、アップロードを行うビューワの数と同数のビューワのライセンスキーを登録する必要があります。（Ver. 1.7.1 以降）

(1) デスクトップまたは、スタートボタンのメニューのアイコン "NextScreen Editor" をダブルクリック（設定によってはクリック）して起動します。最初に起動したときは「設定ファイルの作成」が表示されますので、「はい」をクリックします。

(2)「ライセンスキーの入力」画面が表示されます。正しいライセンスキーを入力すると、入力欄の右側に緑色のアイコンが表示され、「登録」ボタンがクリック出来るようになります。「登録」ボタンをクリックして登録してください。
入力したライセンスキーが正しくない場合は、「このライセンスキーは正しくありません。別のキーを入力してください。」と表示されますので、もう一度入力してください。
Standard Edition を使用している場合は、「閉じる」ボタンをクリックして入力画面を閉じてください。
MultiChannel Edition の場合は、ビューワのライセンスキー入力欄が表示されます。（次ページ参照）

入力を間違えたとき

正しいライセンスキーが入力されたとき

登録後の画面（Standard Edition の場合）

登録されたライセンスキー
（最初と最後の 5 桁のみ表示されます。）

クリック

エディタのライセンスキー例（実際には使用できません）

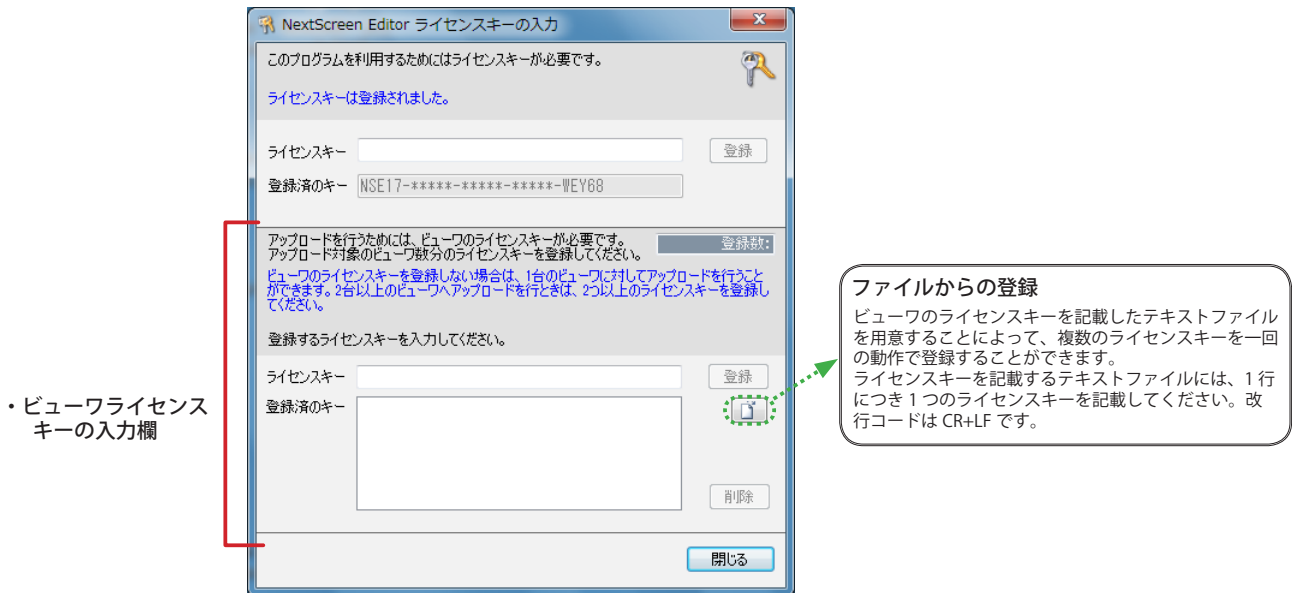
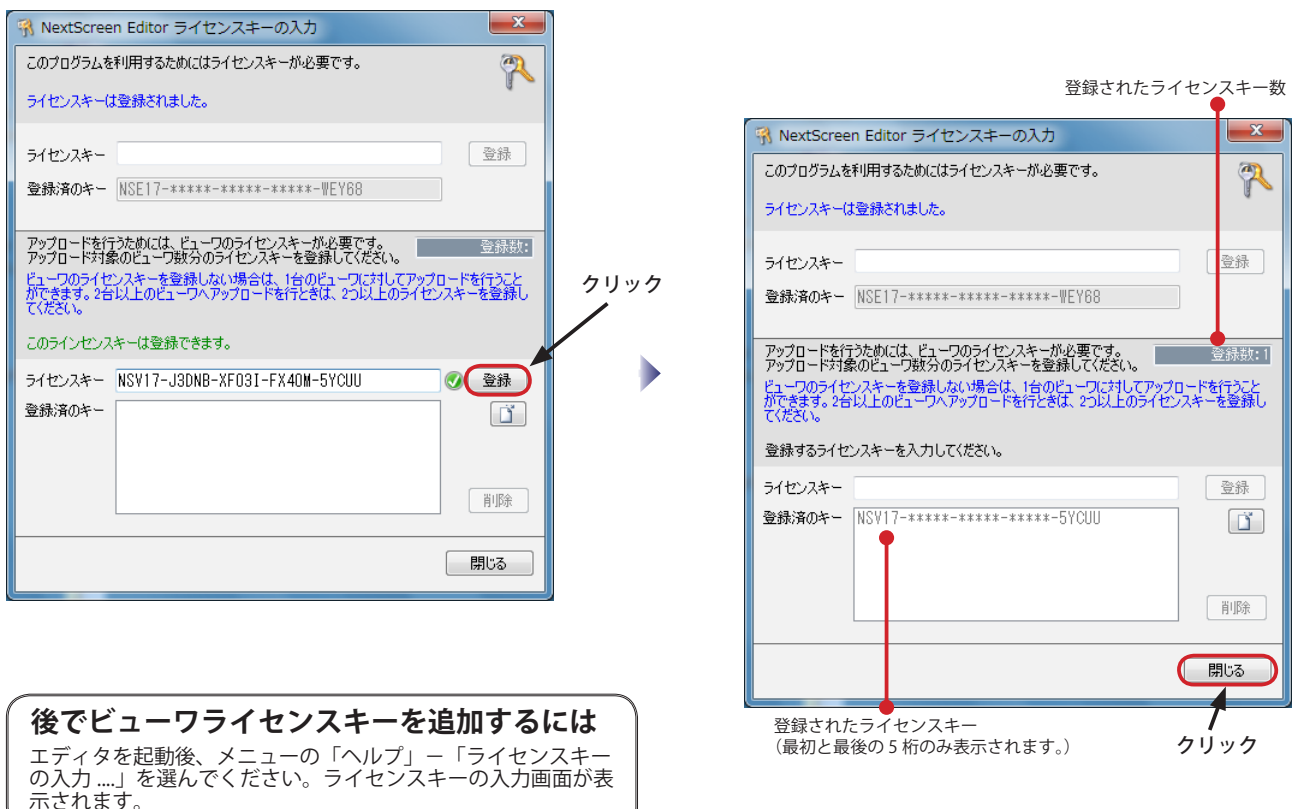
※試用版のライセンスキーは NSETR から始まります。

試用版から製品版のライセンスキーに切り替えるには

エディタを起動後、メニューの「ヘルプ」－「ライセンスキーの入力 ....」を選んでください。ライセンスキーの入力画面が表示されます。

ライセンスキーの入力

エディタの場合

(3) エディタのライセンスキーを登録すると、MultiChannel Edition の場合はビューワのライセンスキー入力欄が表示されます。ここでは、エディタからアップロードを行うビューワの数と同数のビューワのライセンスキーを登録します。ここでビューワのライセンスキーを登録しない場合は、アップロードできるビューワの数は 1 つになります。

(4) 表示されたビューワライセンスキーの入力欄に正しいライセンスキーを入力すると、入力欄の右側に緑色のアイコンが表示され、「登録」ボタンがクリック出来るようになります。「登録」ボタンをクリックして登録してください。
入力したライセンスキーが正しくない場合は、「このライセンスキーは正しくありません。別のキーを入力してください。」と表示されますので、もう一度入力してください。
入力と登録ボタンのクリックを繰り返すことによって複数のビューワライセンスキーを登録できます。登録されたライセンス数は、「登録数」の表示で確認できます。
必要な数のライセンスキーを登録後、「閉じる」ボタンをクリックして画面を閉じます。（エディタが起動します。）

後でビューワライセンスキーを追加するには

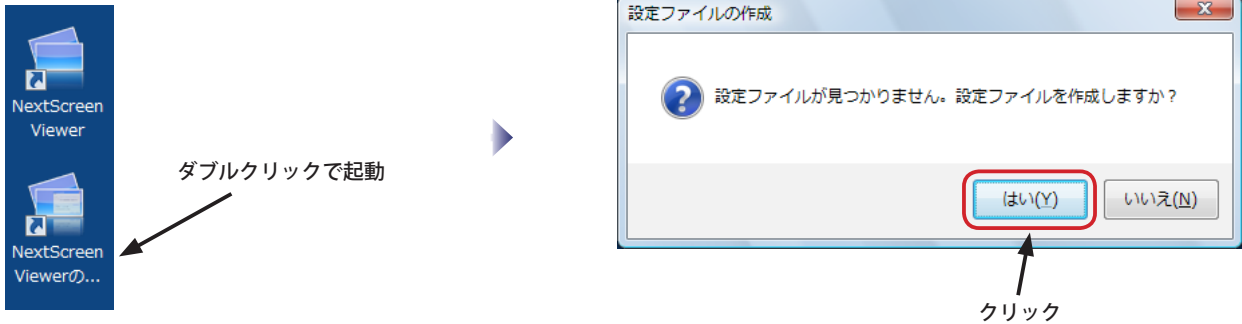
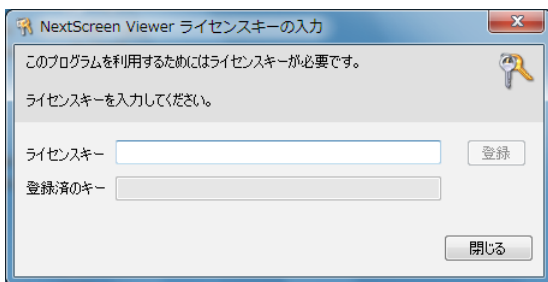
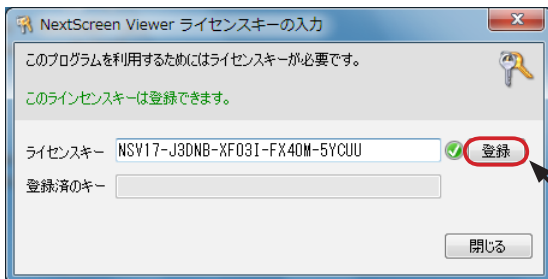
エディタを起動後、メニューの「ヘルプ」－「ライセンスキーの入力 ....」を選んでください。ライセンスキーの入力画面が表示されます。

ライセンスキーの入力

ビューワの場合

NextScreen のビューワまたはビューワの設定を最初に起動するとライセンスキーの入力を促す画面が表示されます。正しいライセンスキーを入力すると NextScreen の画面が表示されます。

※ライセンスキーはビューワとエディタで異なりますので、それぞれに入力が必要です。

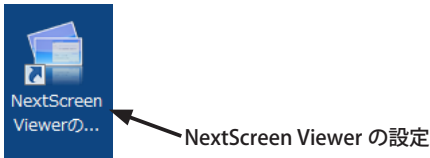
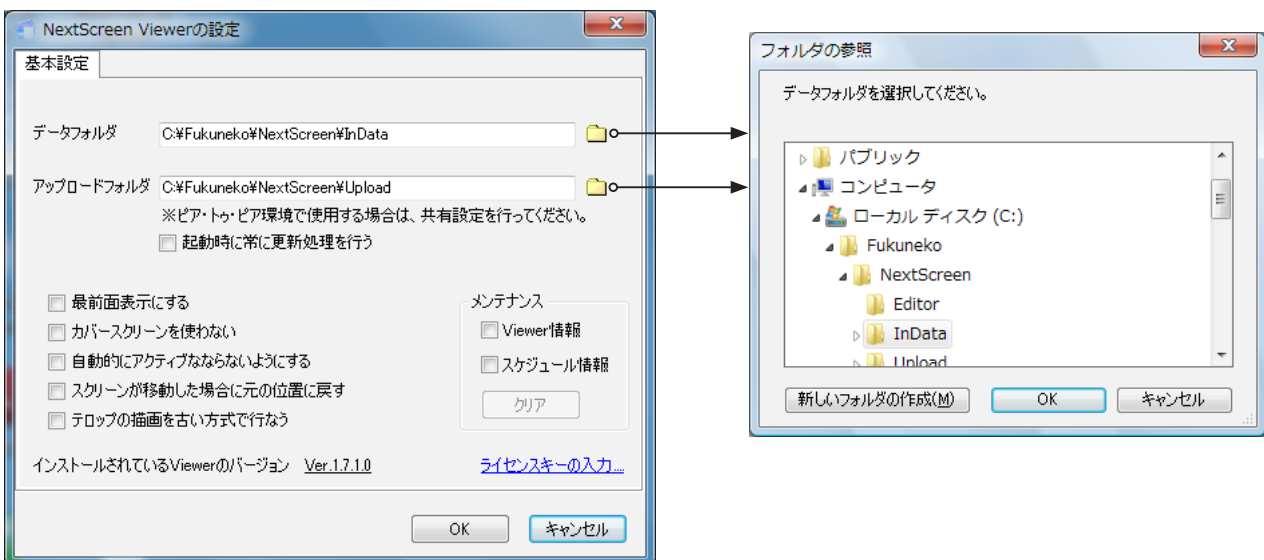
(1) デスクトップまたは、スタートボタンのメニューのアイコン "NextScreen Viewer の設定 " をダブルクリック（設定によってはクリック）して起動します。最初に起動したときは「設定ファイルの作成」が表示されますので、「はい」をクリックします。

(2)「ライセンスキーの入力」画面が表示されます。正しいライセンスキーを入力すると、入力欄の右側に緑色のアイコンが表示され、「登録」ボタンがクリック出来るようになります。「登録」ボタンをクリックして登録してください。入力したライセンスキーが正しくない場合は、「このライセンスキーは正しくありません。別のキーを入力してください。」と表示されますので、もう一度入力してください。
「閉じる」ボタンをクリックして入力画面を閉じてください。ビューワの設定画面（またはビューワの画面）が表示されます。

※ビューワとビューワの設定で表示される「ライセンスキーの入力」画面は同じものです。

※試用版のライセンスキーは NSVTR から始まります。

試用版から製品版のライセンスキーに切り替えるには

「NextScreen Viewer の設定」を起動し、画面右下の「ライセンスキーの入力 ....」をクリックしてください。ライセンスキーの入力画面が表示されます。

データフォルダとアップロードフォルダの指定（ビューワ）

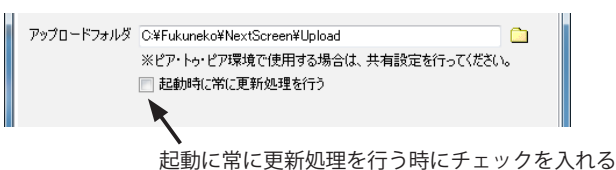
NextScreen のビューワを使用する前に、データフォルダとアップロードフォルダを指定する必要があります。通常はデフォルト値で問題ありませんが、必要に応じて希望のフォルダを指定できます。

(1) デスクトップまたは、スタートボタンのメニューのアイコン "NextScreen Viewer の設定 " をダブルクリック（設定によってはクリック）して立ち上げます。

(2)「NextScreen Viewer の設定」画面のデータフォルダ、およびアップロードフォルダを確認します。変更する必要がある場合は、フォルダへのフルパスを入力するか、フォルダアイコン（ ）をクリックして表示される「フォルダの選択」でフォルダを選択してください。フルパスを入力するときは、そのフォルダが存在するかどうかを確認してから入力してください。
データフォルダとアップロードフォルダは別のフォルダを指定してください。

(3)「ＯＫ」ボタンをクリックすると設定は完了です。
ビューワとエディタを別のＰＣで動作させる場合は、アップロードフォルダの場所をメモしておくことをお奨めします。

※データフォルダ：NextScreen で必要な様々なデータが格納されます。ビューワとエディタを同一ＰＣで動作させる場合はビューワとエディタは同じデータフォルダを指定する必要があります。ビューワが起動時にデータフォルダを見つけることができない場合、ビューワは直ちに終了します。

※アップロードフォルダ：別のＰＣで動作するエディタがデータをアップロードするときに使用します。ビューワとエディタを別ＰＣで動作させ、リモートでアップロードする場合は、ここで指定したフォルダに対してネットワークの「共有」設定をする必要があります。

ビューワのバージョンが 1.7.0.7 以降の場合は、アップロードフォルダに UNC（ネットワーク上のパス）を指定することができます。また、「起動に常に更新処理を行う」にチェックを入れた場合は、ビューワが起動するときに、アップロードフォルダで指定したフォルダ内の NextScreen 用のデータを全てデータフォルダへコピーします。この機能は Windows Embedded などでドライブプロテクトのような機能が有効の際に、データをネットワーク上に保存しておくという運用等において使用します。

起動に常に更新処理を行う時にチェックを入れる

※ UNC を使用するときは、ビューワを動作させるコンピュータとユーザーがそのネットワークパスにアクセスできるように設定してください。

※詳しくは「第 9 章 ネットワークストレージの利用」を参照してください。

※ビューワのバージョンが 1.7.0.6 以前の場合は、アップロードフォルダに UNC を指定するとコンテンツの更新が正常に動作しないことがあります。また、起動時にアップロードフォルダが見つからない場合に、ビューワが異常終了します。

フォルダの共有（ビューワ）

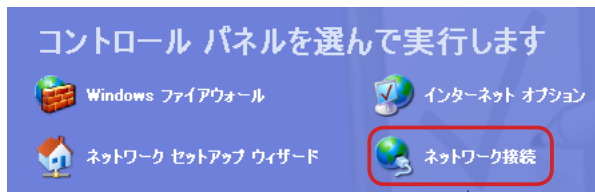
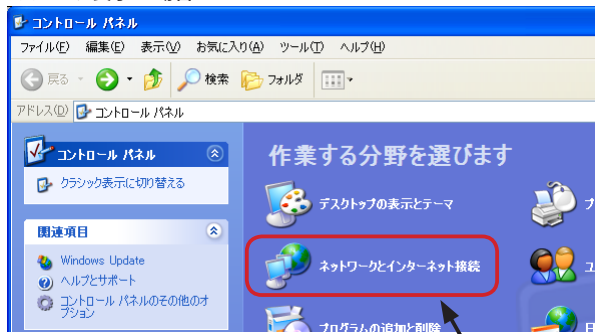
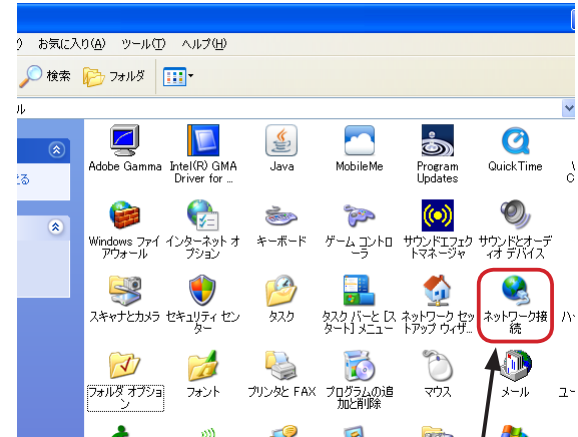
ビューワとエディタを別のＰＣで動作させ、リモートからデータをアップロードする使い方をする場合は、ビューワが動作するＰＣでフォルダを共有する必要があります。
※ビューワとエディタを同じＰＣで動作させる場合は共有の設定の必要はありません。

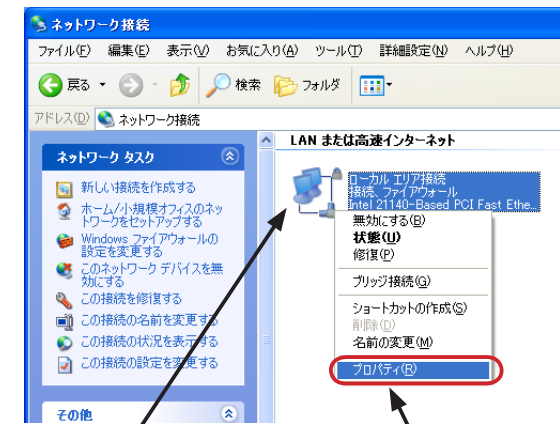
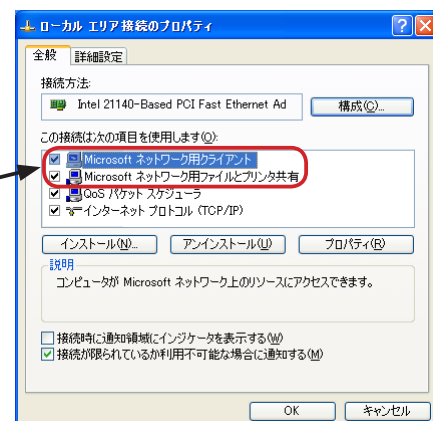
Windows XP の場合

(1)「コントロール パネル」を開き、(カテゴリ表示の場合は「ネットワークとインターネット接続」をクリックしてから）「ネットワーク接続」をクリック（ダブルクリック）します。

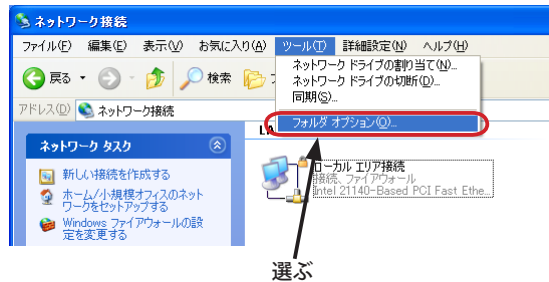
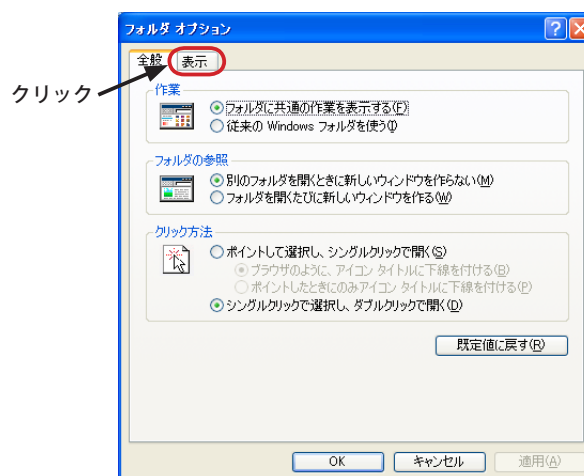
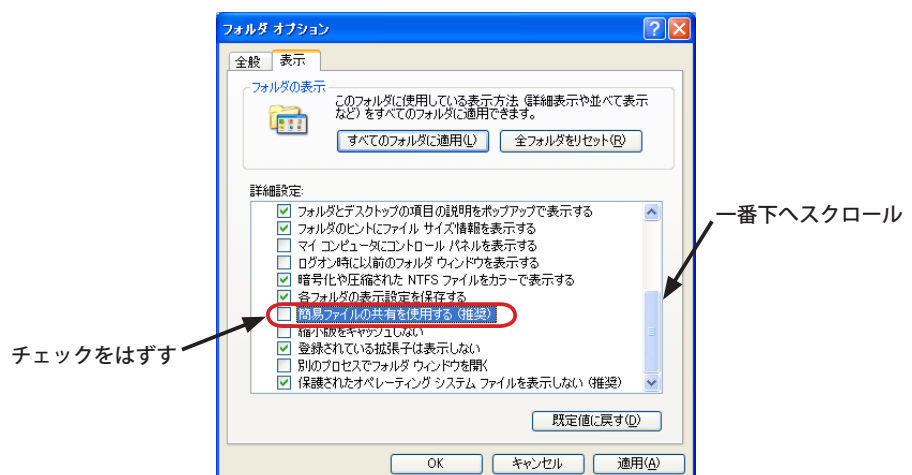
コントロール パネルを選んで実行します

Windows ファイアウォール　インターネット オプション

ネットワーク セットアップ ウィザード　ネットワーク接続

クリック

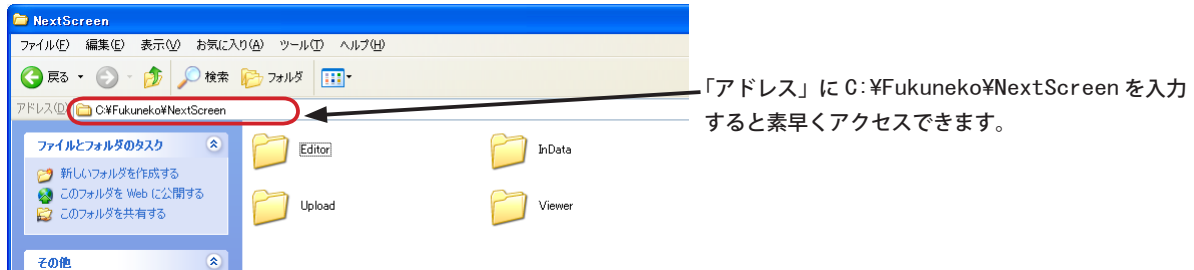
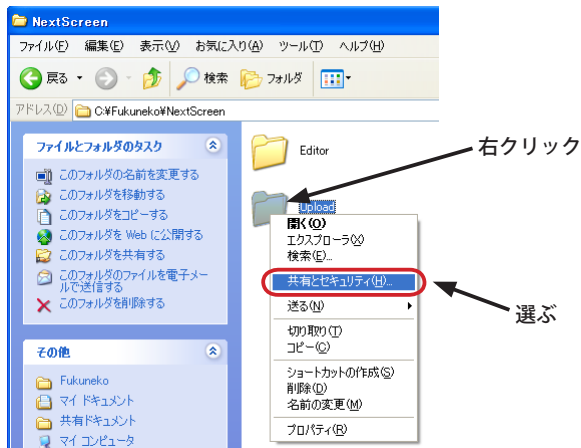
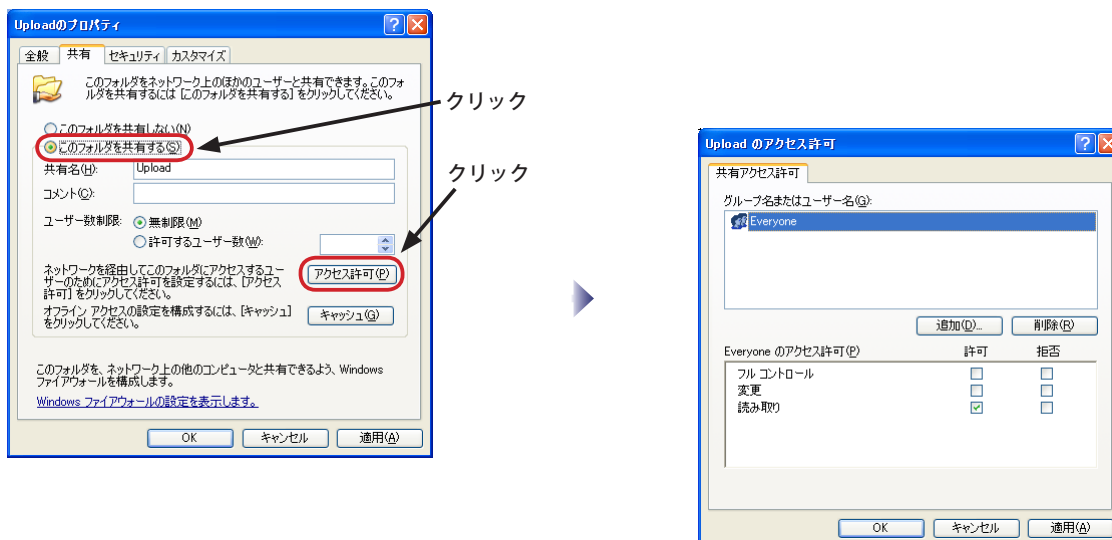
(2) 表示されているネットワーク接続（通常は「ローカル エリア接続」）を右クリックして表示されるコンテキストメニューの「プロパティ」を選びます。

(3)「(ローカル エリア）接続のプロパティ」画面で、「Microsoft ネットワーククライアント」と「Microsoft ネットワーク用ファイルとプリンタ共有」にチェックが入っていることを確認します。もし、チェックが入っていなければ両方にチェックを入れ、「ＯＫ」ボタンをクリックします。

フォルダの共有（ビューワ）

Windows XP の場合

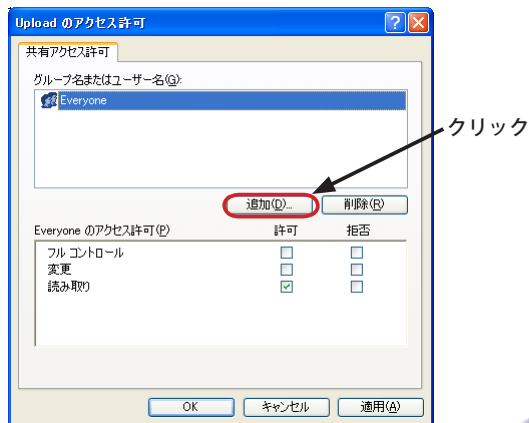
(4)「ネットワーク接続」の画面（エクスプローラでも同じ）で、メニューの「ツール」ー「フォルダオプション」を選びます。

(5)「フォルダオプション」が開いたら、タブの「表示」をクリックします。

(6)「詳細設定」を一番下までスクロールし、「簡易ファイルの共有を使用する(推奨)」のチェックをはずします。「ＯＫ」ボタンをクリックし、画面を閉じます。

フォルダの共有（ビューワ）

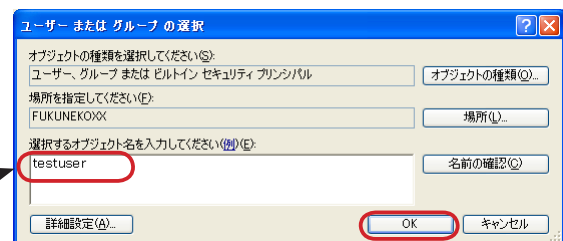
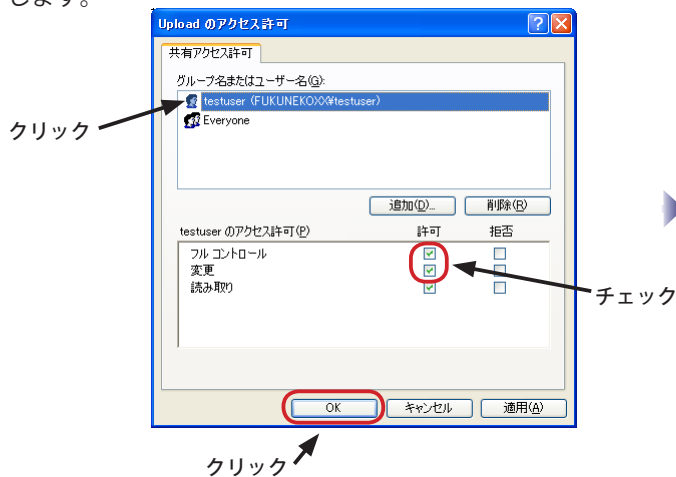
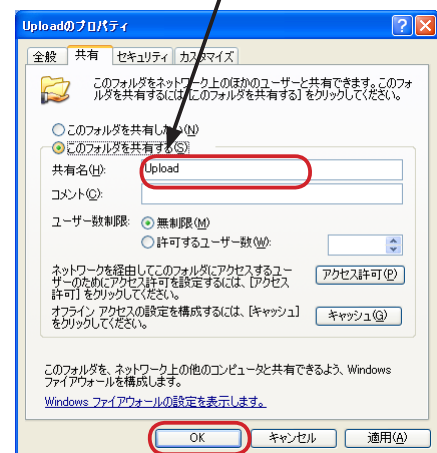
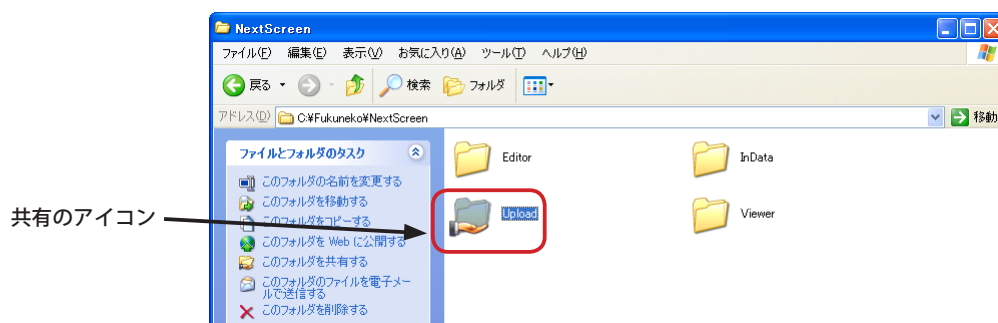
Windows XP の場合

(7)「マイ コンピュータ」からビューワの設定で設定した「アップロードフォルダ」の一つ上のフォルダを開きます。
アップロードフォルダが "C:¥Fukuneko¥NextScreen¥Upload" の場合、一つ上のフォルダは、"C:¥Fukuneko¥NextScreen" になります。

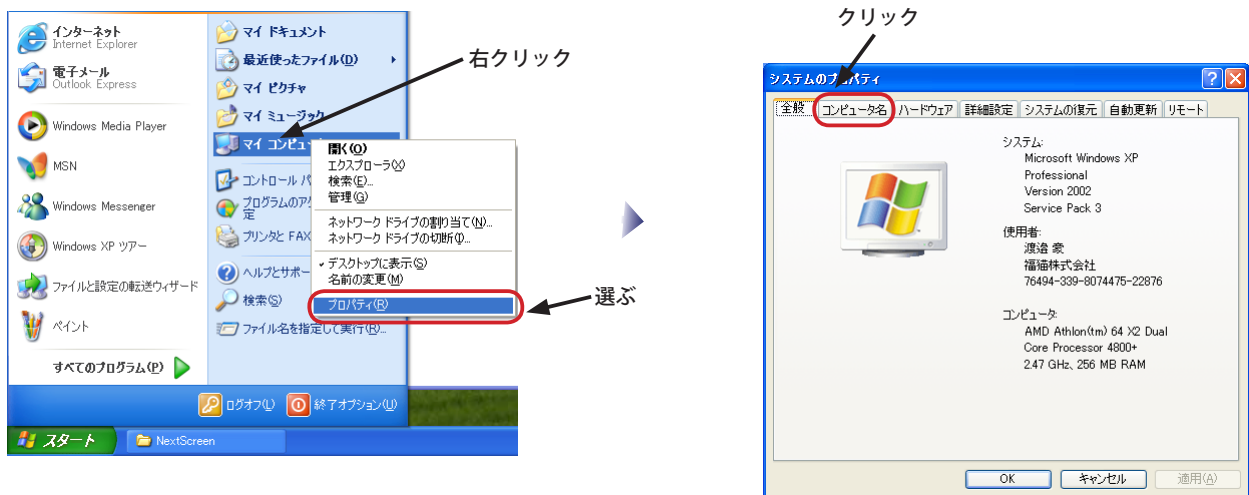
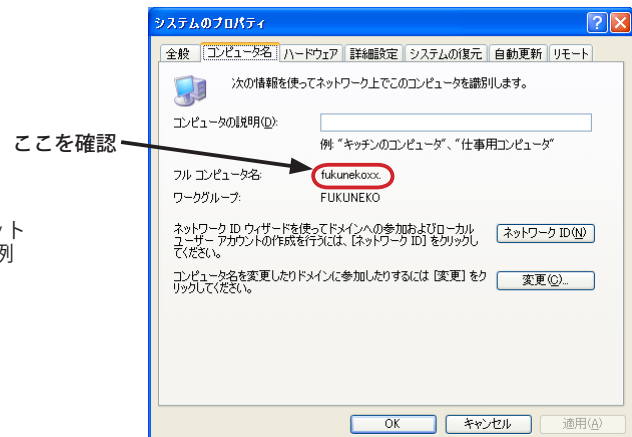
一つ上のフォルダを開いた状態

(8) アップロードフォルダ（この画面の例では "Upload"）を右クリックして表示されるコンテキストメニューの「共有とセキュリティ」を選びます。

(9) 表示されるフォルダのプロパティで「フォルダを共有する」をクリックし、次に「アクセス許可」ボタンをクリック

フォルダの共有（ビューワ）

Windows XP の場合

(10)「アクセス許可」画面の追加ボタンをクリックします。

※共有で使用するユーザーにパスワードが設定されていない場合、リモートからの接続ができなくなります。必ずパスワードを設定しておいてください。

(11)「ユーザーまたはグループの選択」の入力欄に、共有で使用するユーザー名を入力してください。トラブルを避けるために現在ログオンしているユーザー名を使用することをお奨めします。入力したら「ＯＫ」ボタンをクリックします。

(12)「アクセス許可」にユーザーが追加されますので、そのユーザーを選択（クリック）し、「フルコントロール」と「変更」にチェックを入れてください。そして「ＯＫ」ボタンをクリックします。

(13)「アップロードフォルダ」が共有のアイコンに変わります。

フォルダの共有（ビューワ）

Windows XP の場合

(14) ビューワのコンピュータ名を確認します。ここで確認した内容がエディタの設定で必要になります。
「スタート」ボタンのメニューの「マイ コンピュータ」を右クリックして表示されるコンテキストメニューの「プロパティ」を選びます。
「システムのプロパティ」が表示されるので、「コンピュータ名」タブをクリックします。

(15) コンピュータ名の欄でコンピュータ名を確認します。（この例では、"fukunekoxx" になっています。）

※ Windows では、"**¥¥[コンピュータ名]¥[共有名]**" の形式でネットワーク上の共有フォルダへアクセスすることができます。この例では、次の形式になります。

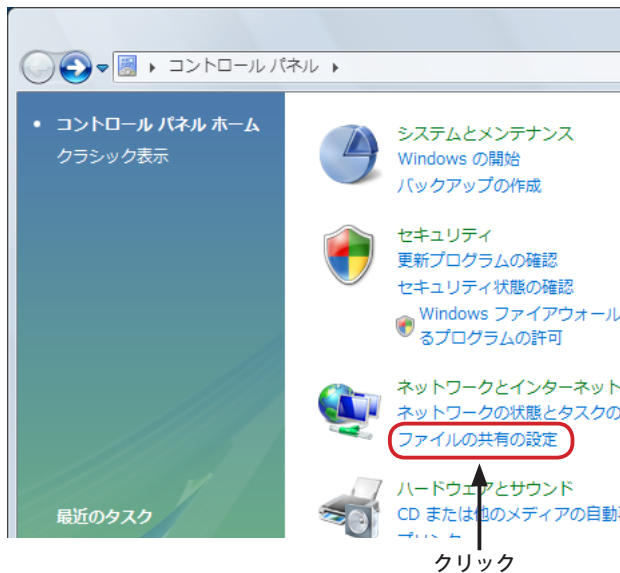
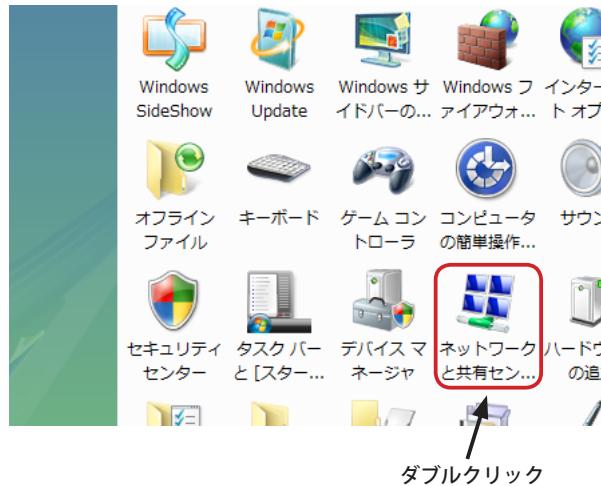
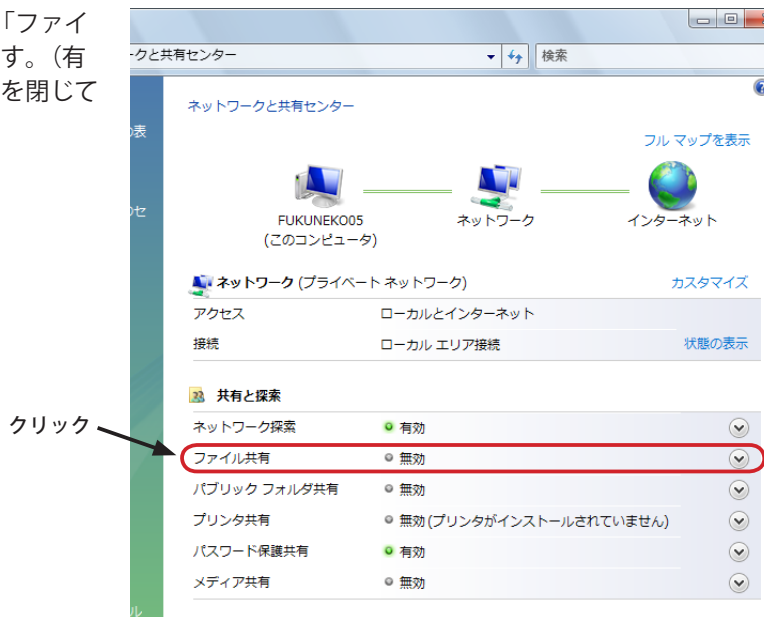
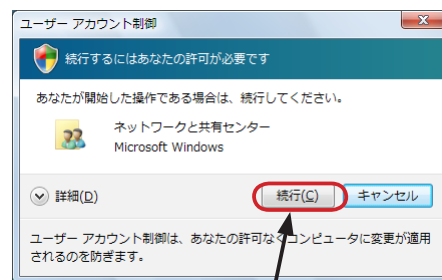
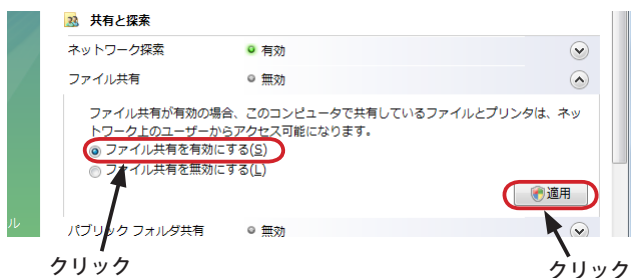
¥¥fukunekoxx¥Upload

これを UNC と呼びます。

フォルダの共有（ビューワ）

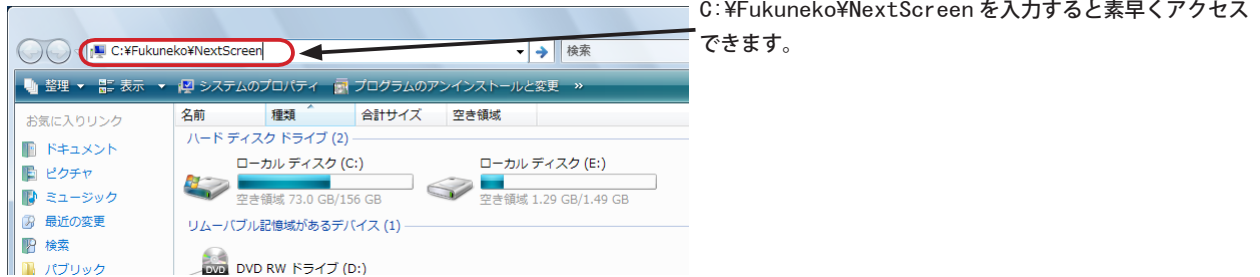
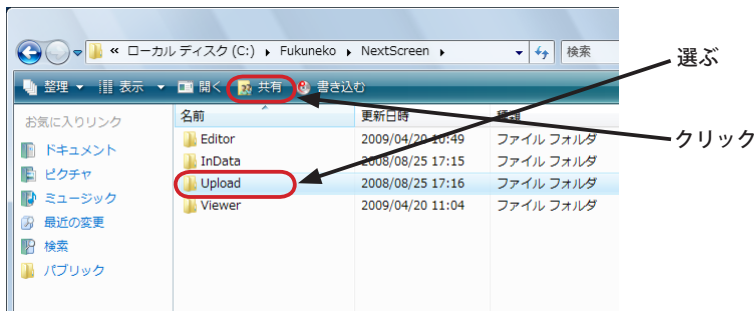
WindowsVista の場合

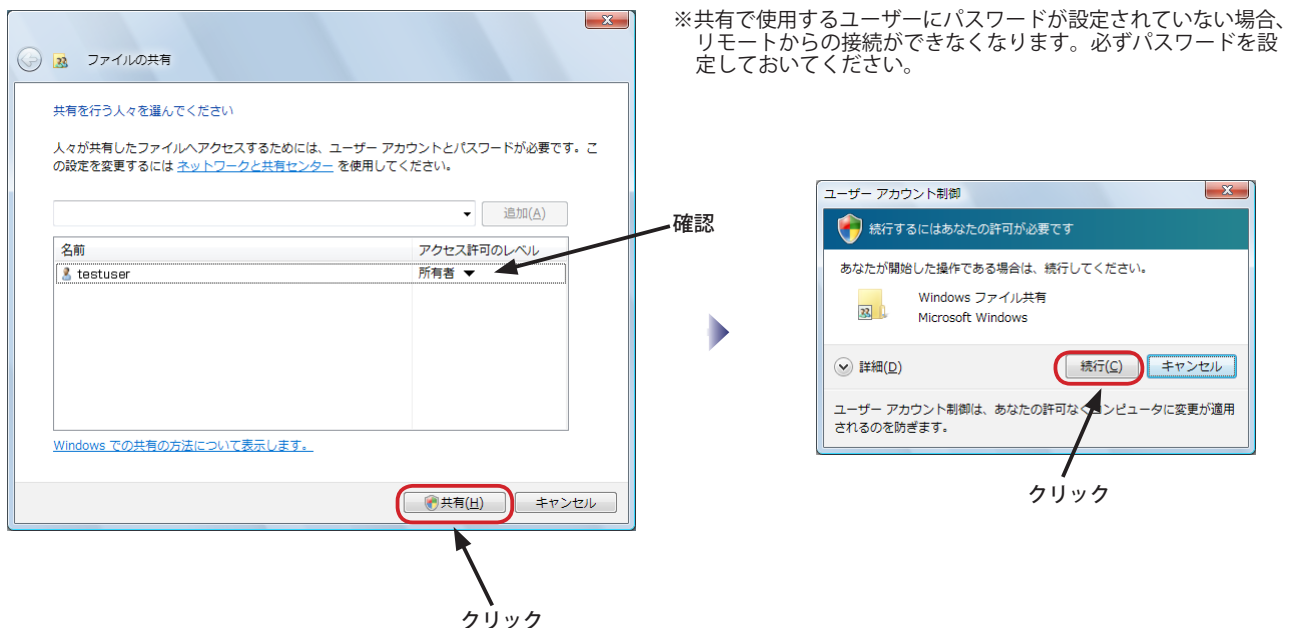
(1)「コントロール パネル」を開き、「ファイル共有の設定」(クラッシク表示の場合は「ネットワークと共有センター」）をクリック（ダブルクリック）します。

コントロール パネル ホームの場合

クラッシク表示の場合

(2)「ネットワークと共有センター」が開きます。「ファイル共有」が無効になっていたら、クリックします。（有効のときはクリックの必要はありません。画面を閉じてください。）

(3)「ファイル共有を有効にする」をクリックし、「適用」ボタンをクリックします。「ユーザーアカウント制御」が表示されたら「続行」をクリックします。

フォルダの共有（ビューワ）

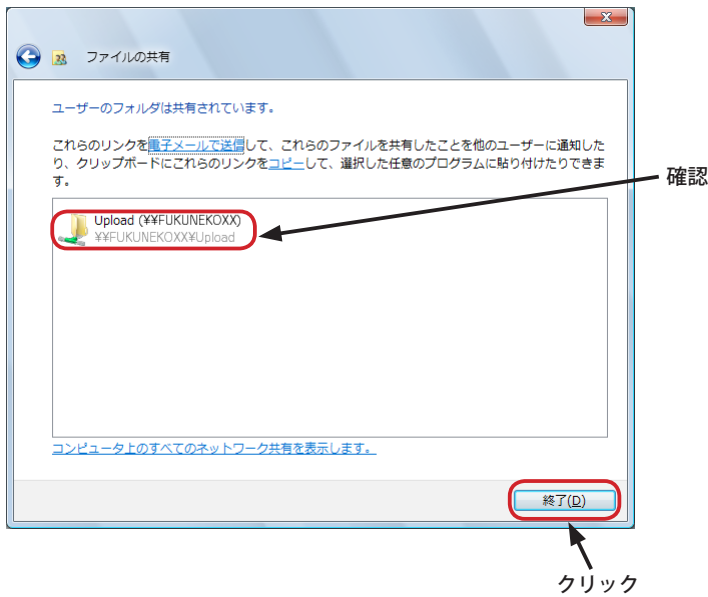
WindowsVista の場合

(4)「コンピュータ」からビューワの設定で設定した「アップロードフォルダ」の一つ上のフォルダを開きます。アップロードフォルダが "C:¥Fukuneko¥NextScreen¥Upload" の場合、一つ上のフォルダは、"C:¥Fukuneko¥NextScreen" になります。

アドレスを入力

(5) アップロードフォルダ（この画面の例では "Upload"）をクリックして選択した状態で、「共有」をクリックします。

(6) ファイルの共有では現在実行中のユーザー名が表示されます。「アクセス許可のレベル」が「所有者」になっていることを確認してください。共有用に別のユーザーを使用する場合は、追加してください。
よろしければ、「共有」ボタンをクリックします。
「ユーザーアカウント制御」が表示されるので、「続行」をクリックします。

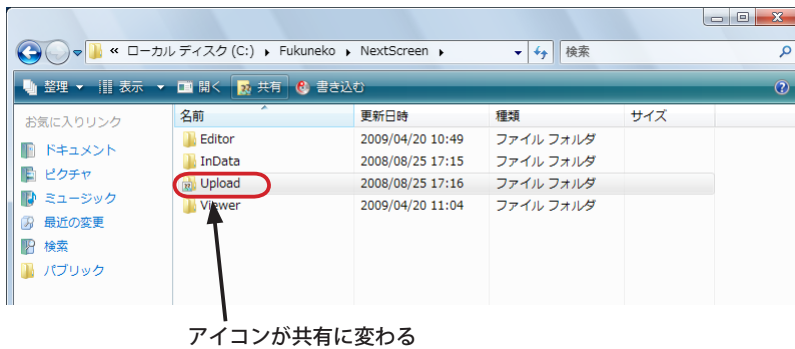
※共有で使用するユーザーにパスワードが設定されていない場合、リモートからの接続ができなくなります。必ずパスワードを設定しておいてください。

フォルダの共有（ビューワ）

Windows Vista の場合

(7) フォルダ共有の確認画面が表示されます。ここで、コンピュータ名と共有名を確認できます。エディタの設定で使用しますので、情報を控えておいてください。確認後、「終了」ボタンをクリックします。

※画面の例に表示されている次の形式を UNC と呼びます。

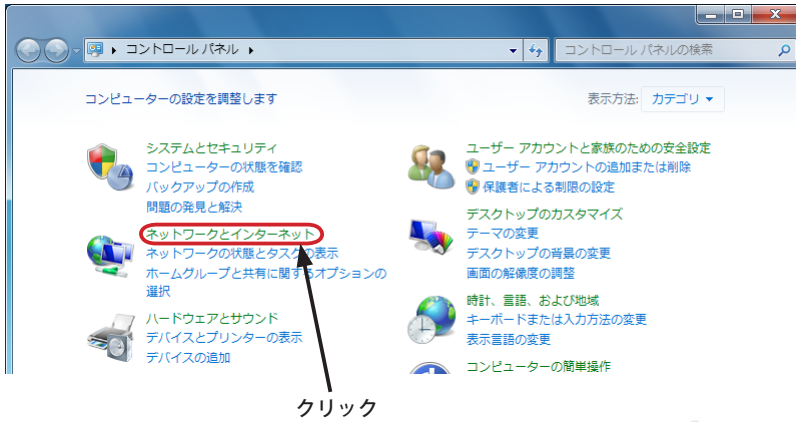
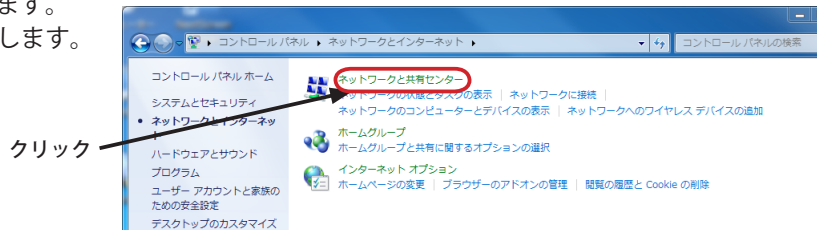
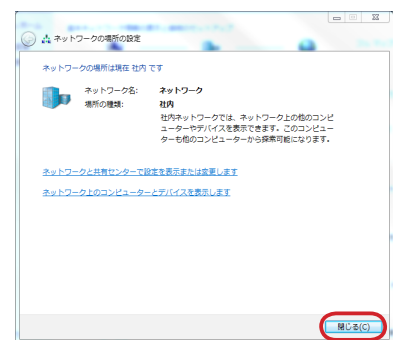
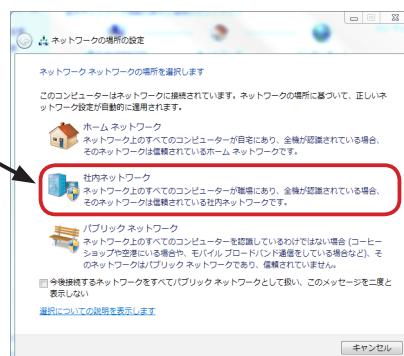
¥¥FUKUNEKOXX¥Upload

この場合、"FUKUNEKOXX" がコンピュータ名です。
"Upload" が共有名です。

(8)"Upload" フォルダが共有のアイコンに変わります。

フォルダの共有（ビューワ）

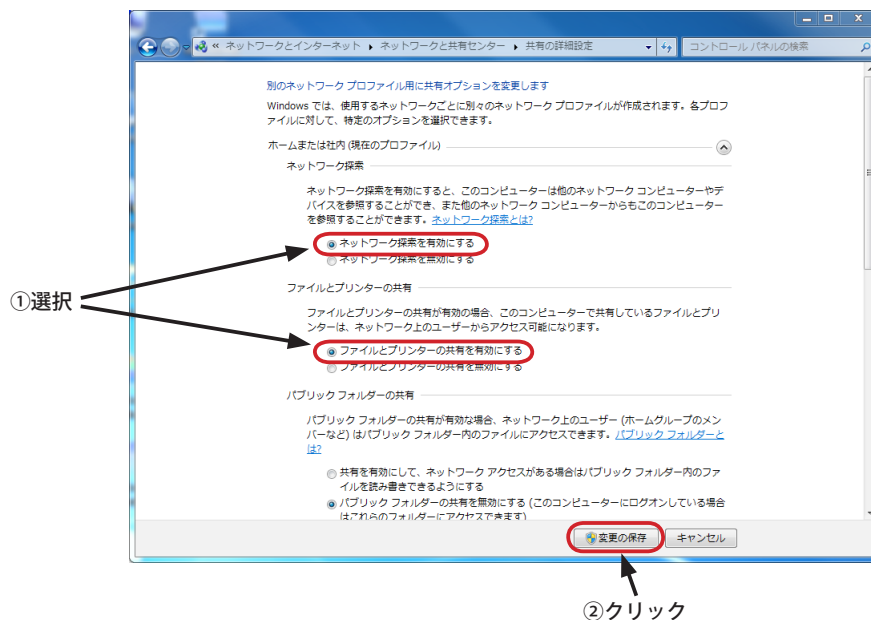
Windows 7 の場合

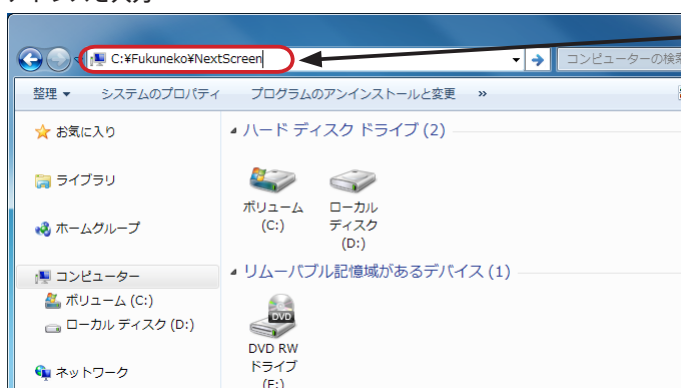
(1)「コントロール パネル」を開き、「ネットワークとインターネット」をクリックします。

コントロール パネル（カテゴリ表示）

(2)「ネットワークとインターネット」が開きます。
「ネットワークと共有センター」をクリックします。

(3)「アクティブなネットワークの表示」の「ネットワーク」が「社内ネットワーク」になっていなければ､「ホームネットワーク」（または「パブリックネットワーク」）をクリックします。

フォルダの共有（ビューワ）

Windows 7 の場合

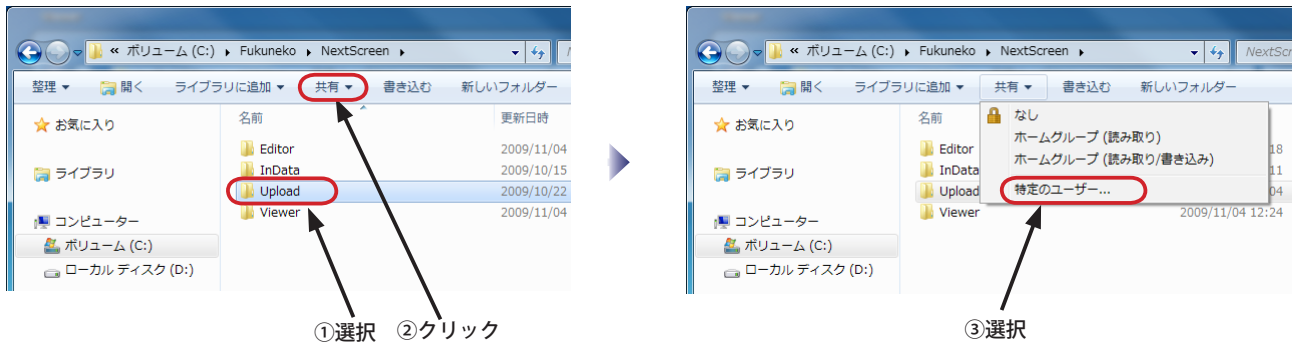
(4)「ネットワークと共有センター」で、「共有の詳細設定の変更」をクリックします。

(5)「共有と詳細設定」が開きます。「ネットワーク検索を有効にする」と「ファイルとプリンタの共有を有効にする」を選択し、「変更の保存」ボタンをクリックして画面を閉じます。

(6)「コンピュータ」からビューワの設定で設定した「アップロードフォルダ」の一つ上のフォルダを開きます。アップロードフォルダが "C:¥Fukuneko¥NextScreen¥Upload" の場合、一つ上のフォルダは、"C:¥Fukuneko¥NextScreen" になります。

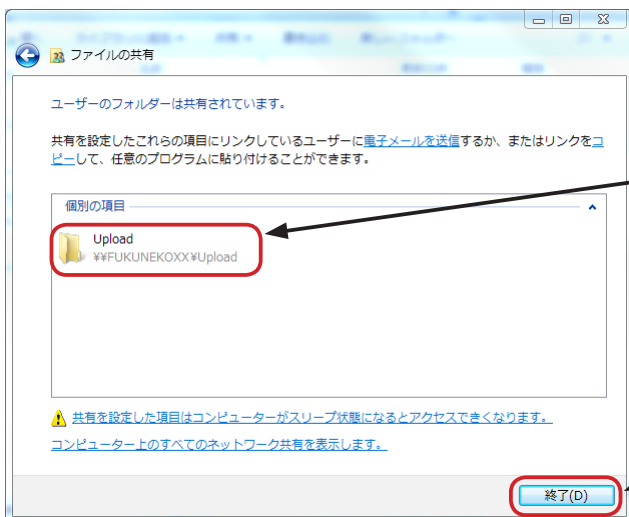
アドレスを入力

C:¥Fukuneko¥NextScreen を入力すると素早くアクセスできます。

フォルダの共有（ビューワ）

Windows 7 の場合

(7) アップロードフォルダ（この画面の例では "Upload"）をクリックして選択した状態で、「共有」をクリックします。
　表示されるドロップダウンメニューの「特定のユーザー」を選択します。

(8) ファイルの共有では現在実行中のユーザー名が表示されます。「アクセス許可のレベル」が「所有者」になっている
　ことを確認してください。共有用に別のユーザーを使用する場合は、追加してください。
　よろしければ、「共有」ボタンをクリックします。

※共有で使用するユーザーにパスワードが設定されていない場合、リモートからの接続ができなくなります。必ずパスワードを設定しておいてください。

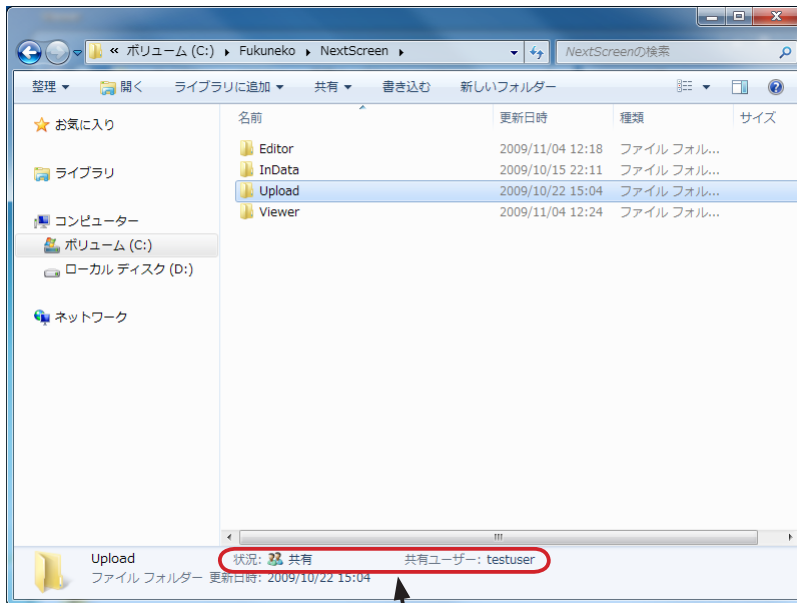
(9) フォルダ共有の確認画面が表示されます。ここで、コンピュータ名と共有名を確認できます。エディタの設定で使用
　しますので、情報を控えておいてください。確認後、「終了」ボタンをクリックします。

※画面の例に表示されている次の形式を UNC と呼びます。

¥¥FUKUNEKOXX¥Upload

この場合、"FUKUNEKOXX" がコンピュータ名です。
"Upload" が共有名です。

フォルダの共有（ビューワ）

Windows 7 の場合

(10)"Upload" フォルダを選択したとき、画面下部の表示内容が「共有」になります。

※ Windows 7 には「ホームグループ」という機能があり、ここで説明したのとは異なる共有設定を行なうことができます。NextScreen は「ホームグループ」による共有でも使用することも可能です。「ホームグループ」による共有設定については Windows 7 のマニュアル等を参考にしてください。

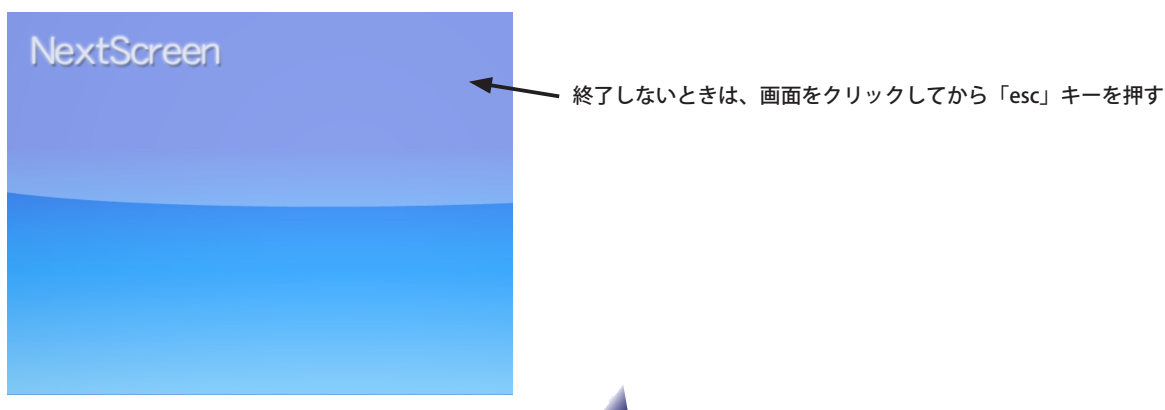
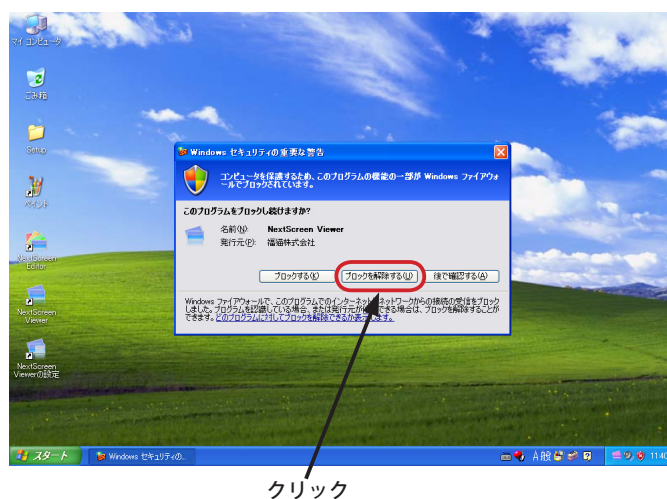
※ Windows がドメインに参加している場合の設定についてはネットワーク管理者へ問い合わせてください。

ファイア ウォールの設定（ビューワ）

ビューワはアップロードを受け付けるため、独自のサーバーを起動します。Windows のファイア ウォールを有効にしていると、アップロードができなくなります。ここでは、簡単なファイア ウォールの設定方法を記載します。サードパーティ製のファイア ウォールを使用している場合はそのマニュアルに従って設定してください。また、NextScreen は Windows 標準のファイア ウォール環境のみ動作確認を行なっています。

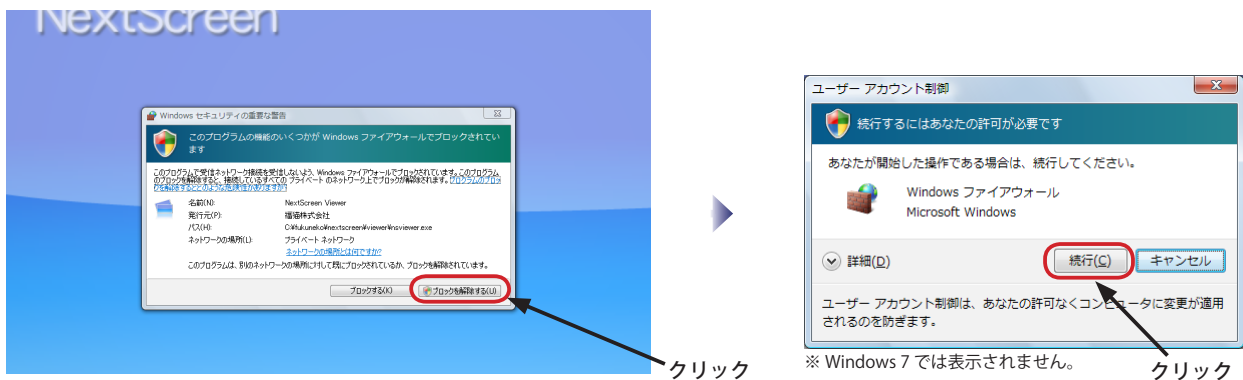
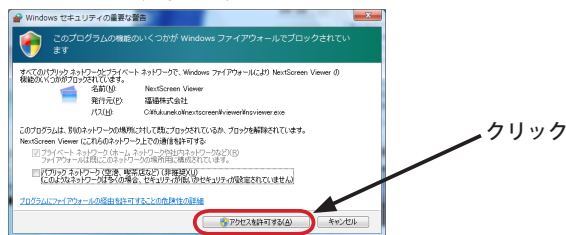
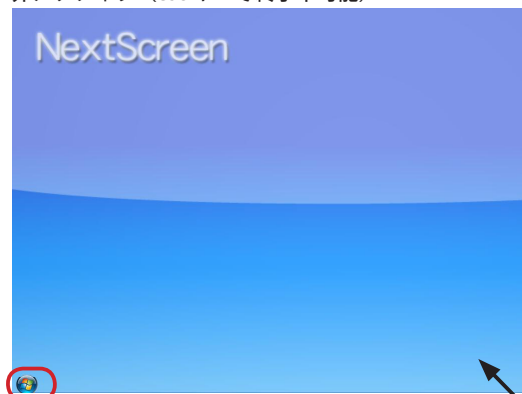
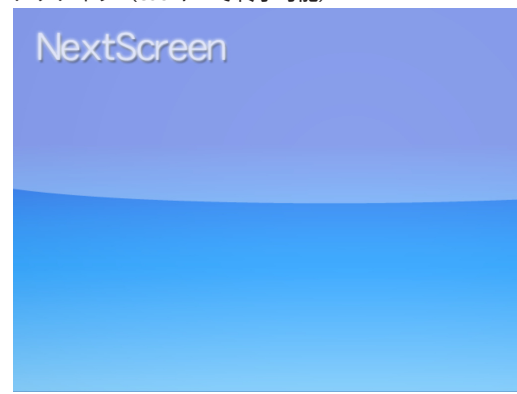
Windows XP の場合

(1)NextScreen のビューワを起動します。デスクトップまたはスタートボタンからのメニューのアイコンをダブルクリック（クリック）してビューワを起動してください。(名称は NextScreen Viewer です。)

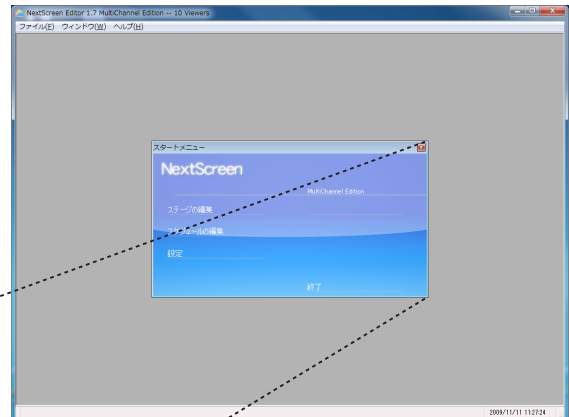
(2)NextScreen ビューワの画面（カバースクリーン）が表示されます。マウスポインタは砂時計表示です。キーボード左上の「esc」キーを押して、ビューワを終了させます。ビューワが終了しないときは画面をクリックして、ビューワをアクティブにしてください。その後もう一度「esc」キーを押してください。

(3)「Windows セキュリティの重要な警告」が画面上に表示されています。「ブロックを解除する」ボタンをクリックしてください

ファイア ウォールの設定（ビューワ）

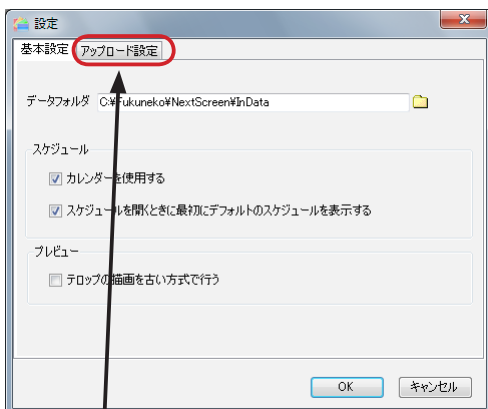
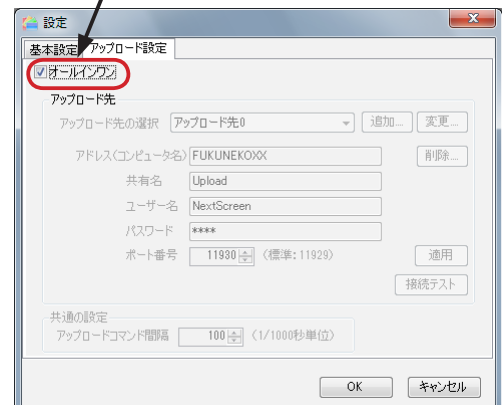
Windows Vista / 7 の場合

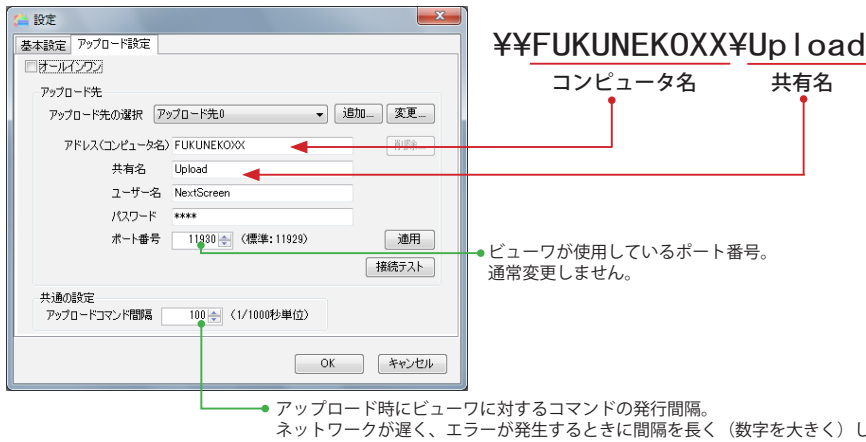
(1)NextScreen のビューワを起動します。デスクトップまたはスタートボタンからのメニューのアイコンをダブルクリック（クリック）してビューワを起動してください。（名称は NextScreen Viewer です。）

(2) すぐに「Windows セキュリティの重要な警告」が表示されます。「ブロックを解除する」ボタン（Windows 7 の場合は「アクセスを許可する」ボタン）をクリックしてください。「ユーザーアカウント制御」が表示されますので、「続行」ボタンをクリックしてください。（Windows 7 は表示されません。）

(3) ビューワを終了させるためには、キーボード左上の「esc」キーを押します。下図左のように左下に Windows ボタンが表示されているときは、ビューワがアクティブになっていないため終了できません。マウスポインタは見えませんが、画面を左クリックしてビューワをアクティブにしてから「esc」キーで終了させてください。

アップロード先の登録（エディタ）

エディタからリモートのビューワへコンテンツ（ステージとスケジュール含む）をアップロードしての運用を行なうためには、エディタにアップロード先としてビューワの情報を登録しておく必要があります。同一 PC でエディタとビューワを運用する場合にはアップロード先の登録をする必要はありません。

(1)NextScreen のエディタを起動します。デスクトップまたはスタートボタンからのメニューのアイコンをダブルクリック（クリック）してビューワを起動してください。（名称は NextScreen Editor です。）

(2)NextScreen のエディタが起動すると最初に「スタートメニュー」が表示されます。「設定」をクリックしてください。

(3)「設定」画面が表示されたら、「アップロード設定」のタブをクリックします。
初期状態では「オールインワン」にチェックが入っています。エディタとビューワを同じ PC で動作させる場合は、「オールインワン」にチェックが入った状態にします。エディタとビューワを別の PC で動作させ、リモートでアップロードをする運用を行なう場合は、「オールインワン」のチェックをはずします。

アップロード先の登録（エディタ）

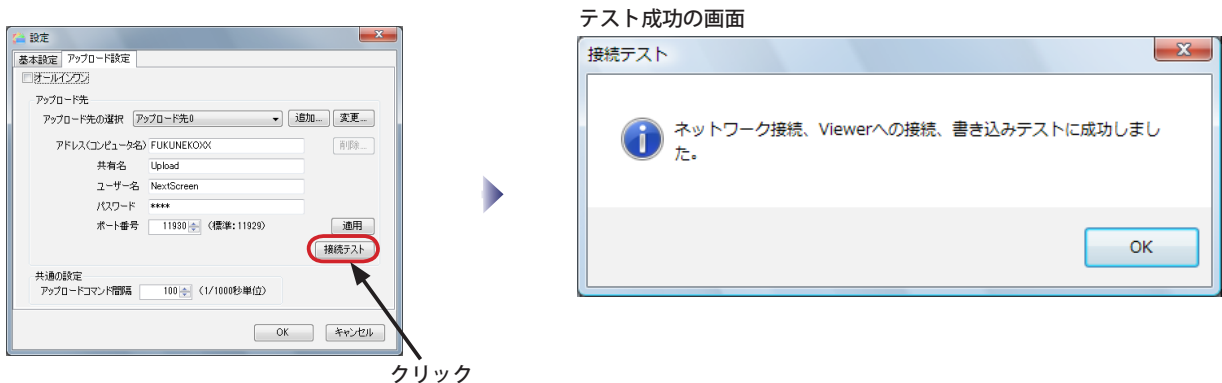
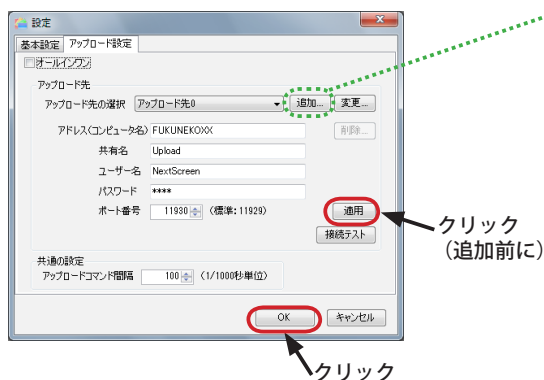
(4)「オールインワン」のチェックをはずすと、アップロード先を入力できるようになります。初期状態で、仮の情報が入力済みになっているので、それらを削除してから入力してください。アップロード先は、ビューワの PC で設定した内容になります。下記例は、UNC が "¥¥FUKUNEKOXX¥Upload" の場合です。コンピュータ名の代わりに IP アドレスを入力することもできます。

NextScreen のバージョン 1.7.0.7 以降において、ビューワが動作している PC とコンテンツのアップロード先を別に指定できるようになりました。

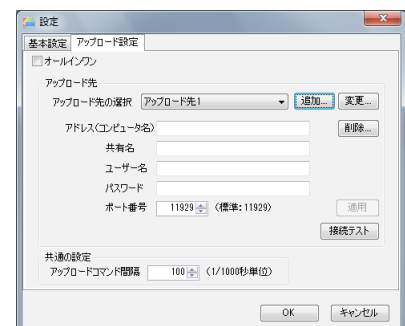
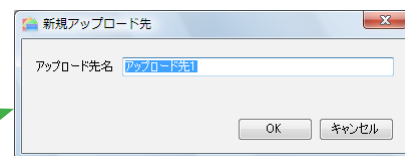
ビューワが動作する PC とコンテンツをアップロードするストレージを別に指定する場合は、「共有名」の欄に、コンテンツのアップロード先（例えばネットワークストレージ）のアドレスを UNC で入力します。このとき、ユーザー名とパスワードはストレージにログオンするためのものを入力してください。

コンピュータ名の欄には、ビューワが動作する PC のコンピュータ名を入力してください。

詳しくは、「第 9 章 ネットワークストレージの利用」を参照してください。

(5) 入力した後、接続テストを行なう前に、ビューワを起動させておいてください。（ビューワが動作していないと接続テストでエラーになります。）入力した情報に間違いがないことを確認したら、「接続テスト」ボタンをクリックしてください。接続テストが成功すると「テスト成功の画面」が表示されます。
テストに失敗した場合は、ネットワークや共有の設定を見直してください。（テストは 40 秒程でタイムアウトしますので、接続に非常に時間がかかる場合も失敗します。）

テスト成功の画面

(6) 接続テストが成功したら、「OK」ボタンをクリックしてください。（アップロード先を追加するときは「適用」をクリックしてください。）

※複数のビューワへアップロードを行なうときは、「追加」ボタンをクリックして、アップロード先を追加してください。

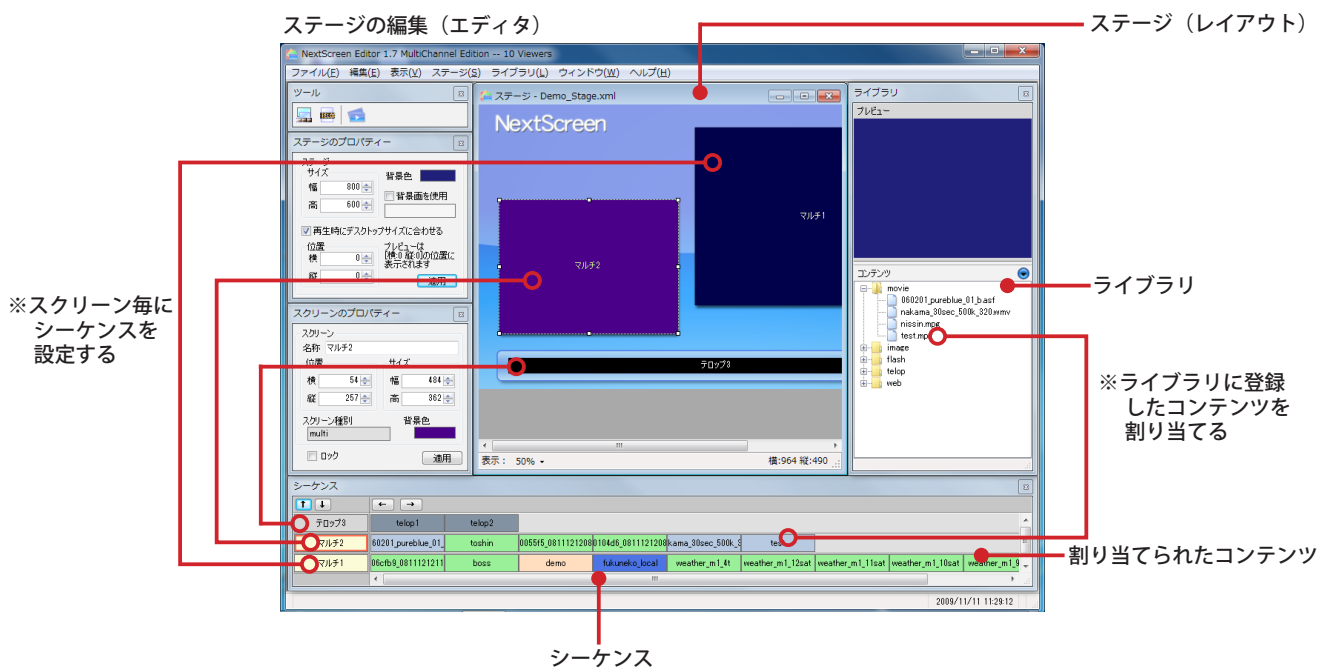
NextScreen

第 3 章 ステージ

第 3 章 ステージ

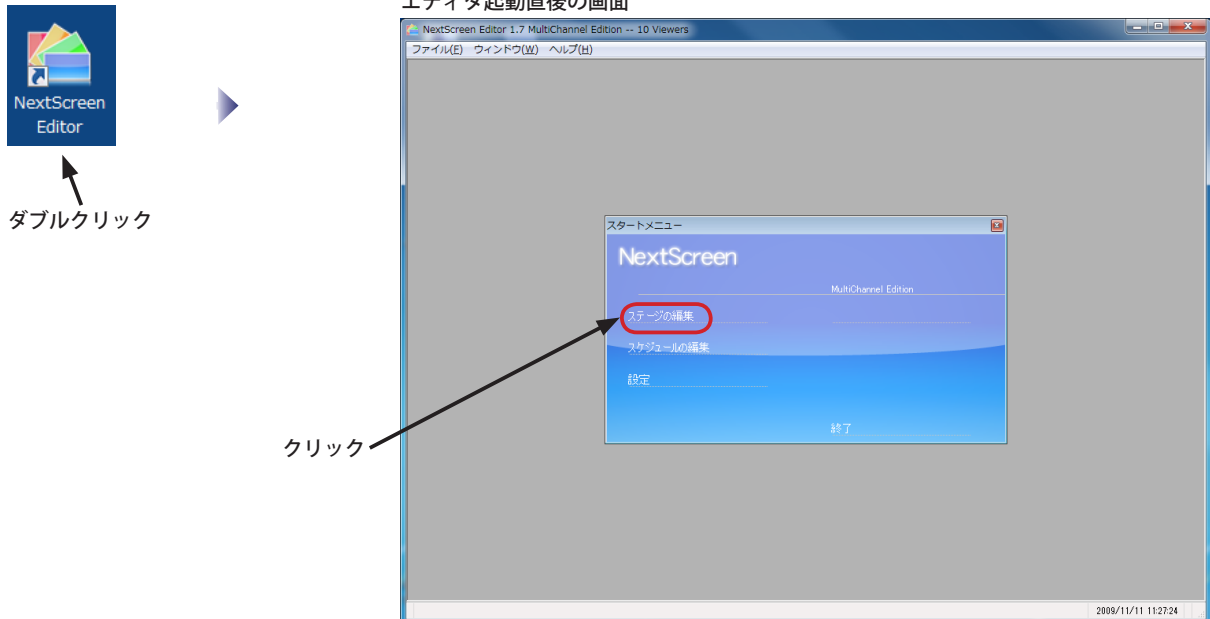
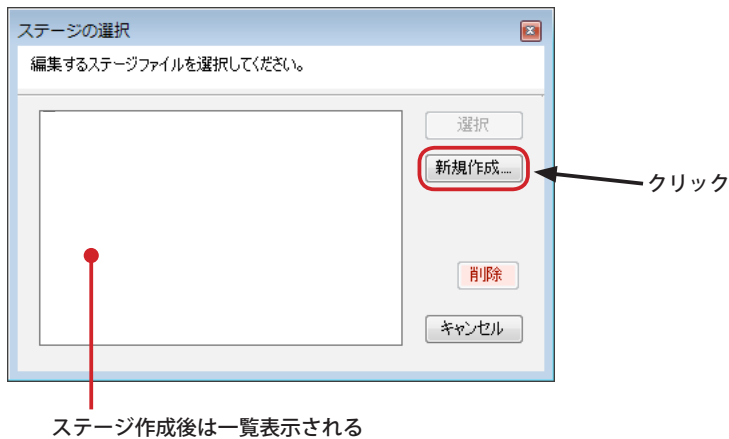
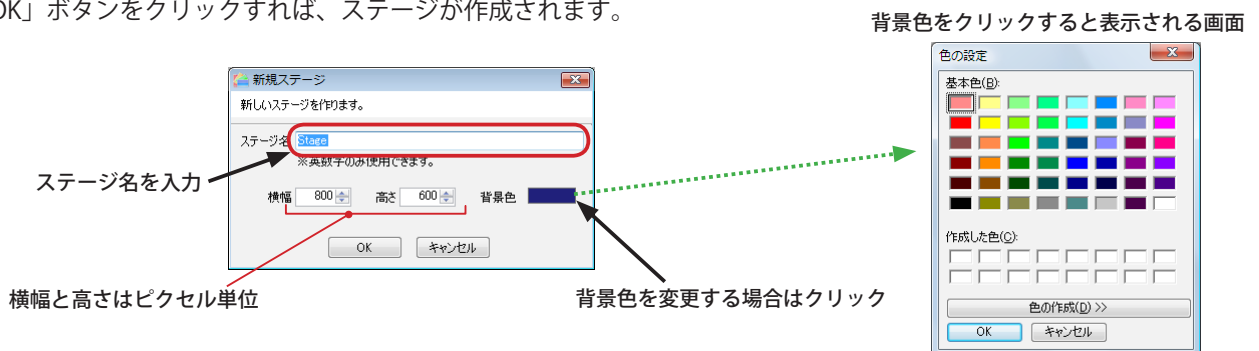
ステージの概要

ステージは、ビューワで表示される画面のことを指します。ステージには背景と「スクリーン」を配置します。スクリーンにはスクロールする文字を割り当てる「テロップスクリーン」と動画、画像、Flash、Web を割り当てる「マルチメディアスクリーン」の 2 種類があります。

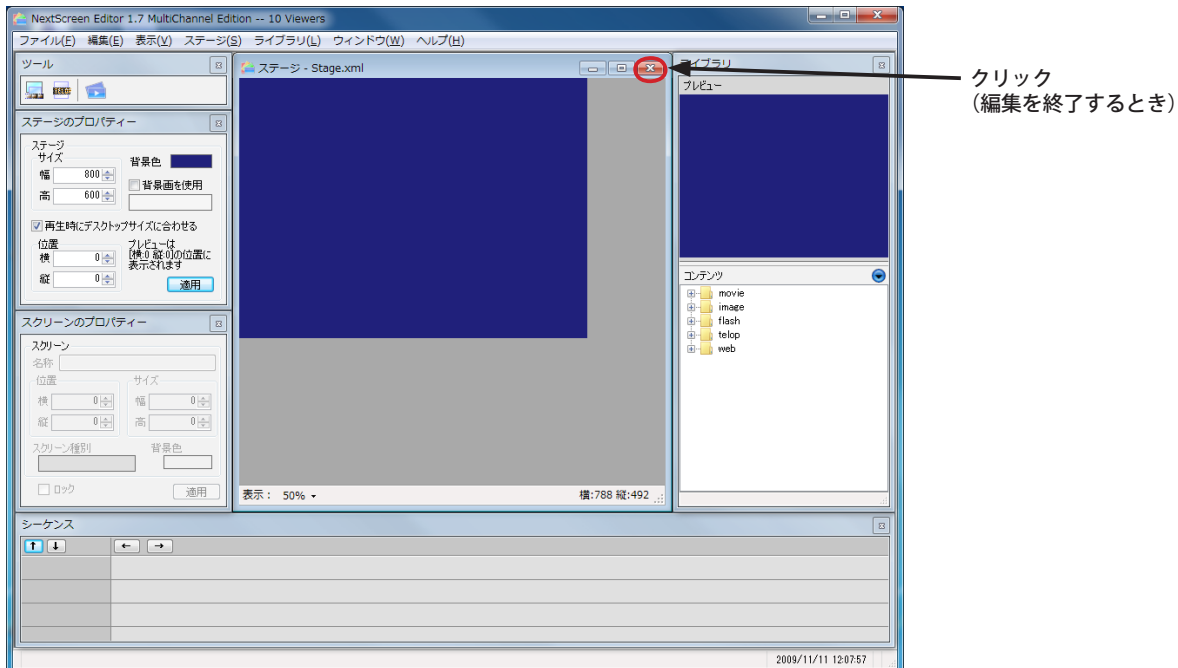
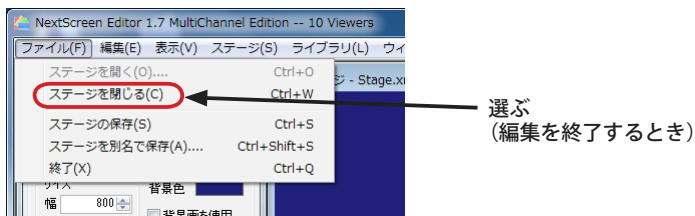
ビューワの表示（ステージ）

各スクリーンにはコンテンツとその表示する順番を割り当てることができます。この順番を「シーケンス」と呼びます。コンテンツは、「ライブラリ」に登録する必要があります。

ステージの編集（エディタ）

ステージの新規作成

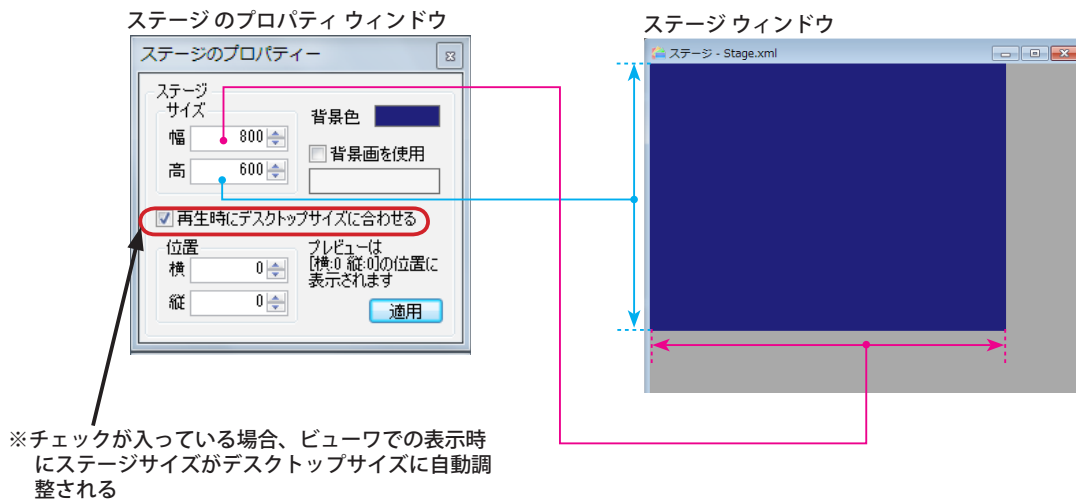
(1) エディタを起動し、最初に表示される「スタートメニュー」の「ステージの編集」をクリックします。

(2)「ステージの選択」が表示されます。ステージを作成後は一覧にステージ名が表示されますが、初期状態では何も表示されていません。「新規作成」ボタンをクリックしてください。

(3)「新規ステージ」が表示されます。作成するステージ名を入力してください。ステージ名に使用できるのは英数字のみです。また、必要に応じてステージのサイズ（横幅と高さ）と背景色を変更します。ステージのサイズと背景色はステージの編集画面でも随時変更可能です。
「OK」ボタンをクリックすれば、ステージが作成されます。

ステージの新規作成

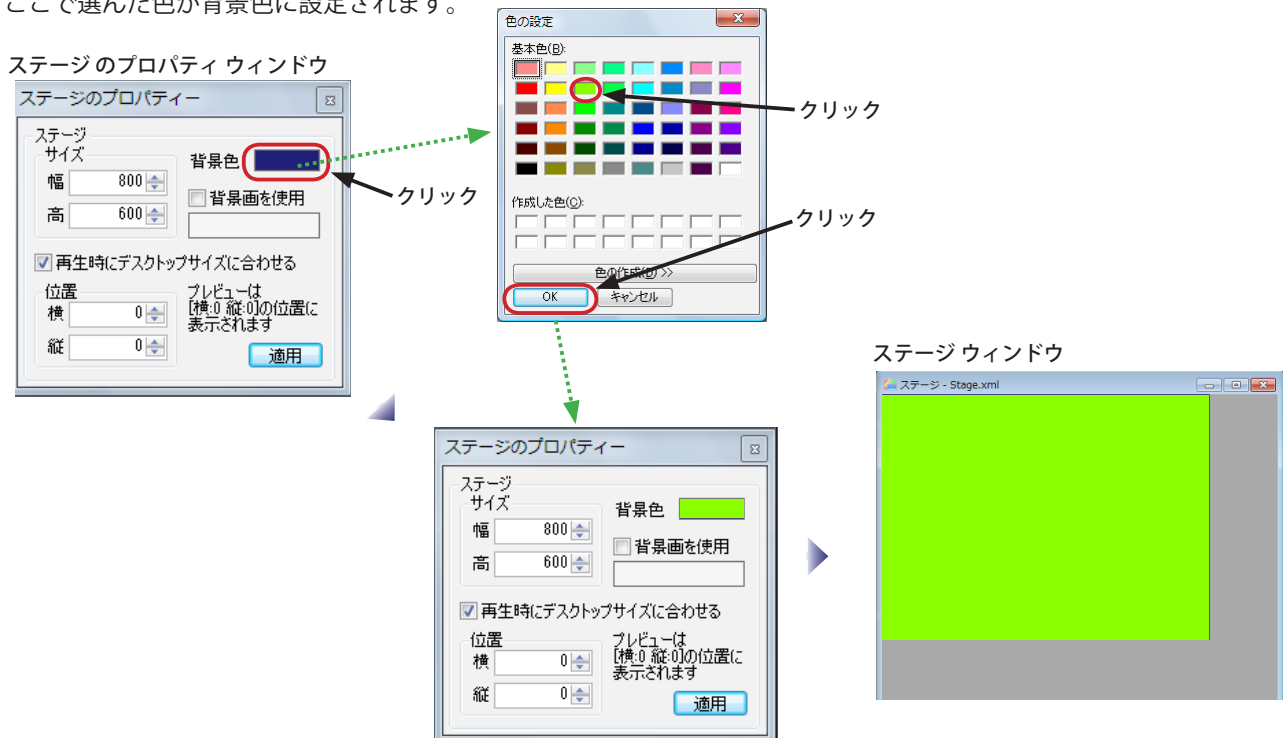
(4) ステージが作成されると、ステージの編集画面が開きます。この画面で、ライブラリへのコンテンツの登録、スクリーンの設定、シーケンスの設定などの作業を行ないます。
ステージの編集を終了するときは、「ステージ」子ウィンドウの「X」ボタンをクリックするか、メニューの「ファイル」ー「ステージを閉じる」を選んでください。

ステージの編集画面

ファイルメニュー

ステージのサイズを変更する

(1)「ステージのプロパティ ウィンドウ」の「幅」と「高」の値を変更することによって、ステージのサイズを変更することができます。値はピクセル単位です。ステージ ウィンドウは実際の 50%表示になっています。
NextScreen はビューワで表示を行なうときに、背景となるステージをここで設定したサイズとして表示します。ステージのサイズがビューワの PC で設定された画面の解像度よりも小さいとき（ステージのサイズ ＜ PC の画面）、PC のデスクトップの一部が表示されます。これを避けるためには、「再生時にデスクトップサイズに合わせる」チェックボックスにチェックを入れます。

【重要 1】チェックが入った状態でデスクトップにサイズが合うのは、背景となるステージのみです。配置されるスクリーンのサイズや位置は変更されません。

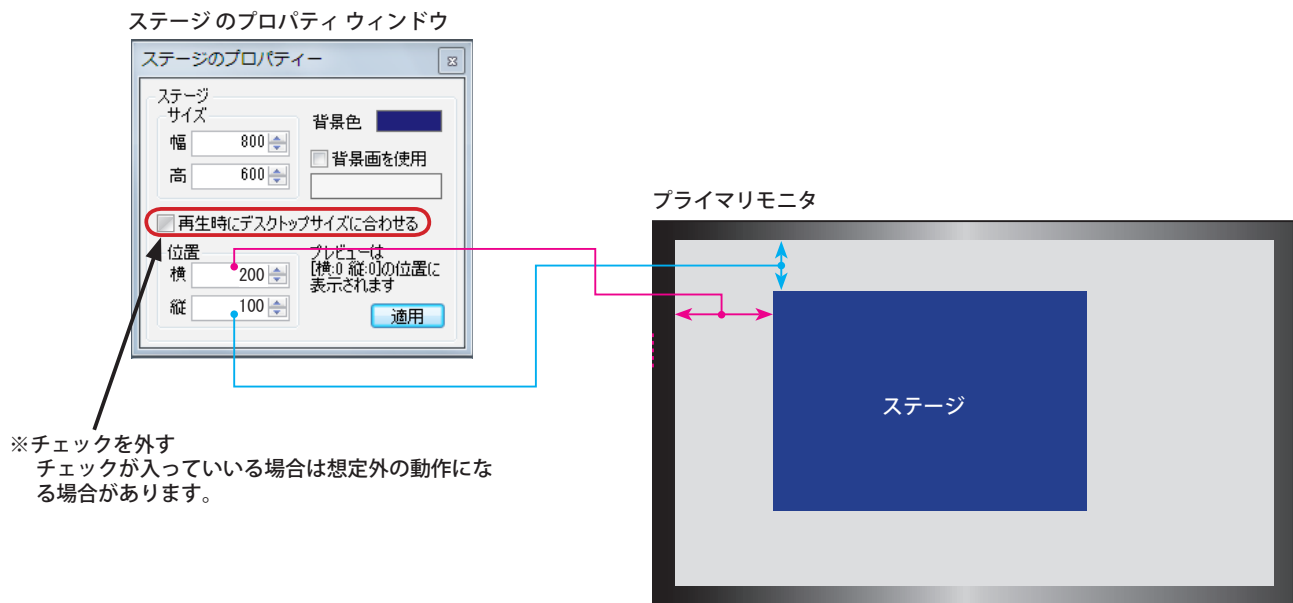
【重要 2】設定したステージのサイズがビューワの PC に設定された解像度よりも大きいとき（ステージのサイズ ＞ PC の画面）、ステージの背景の表示が崩れることがあります。

ステージの背景色を変更する

(1)「ステージのプロパティ ウィンドウ」の「背景色」の色の部分をクリックすると、「色の設定」ウィンドウが表示されます。ここで選んだ色が背景色に設定されます。

ステージの表示位置を変更する

Ver.1.7.1 以降の NextScreen では、ステージの表示位置を変更できるようになりました。ステージの表示位置を変更することにより、オールインワン（1 台の PC で編集と表示を行う）環境での扱いが容易になります。
※オールインワン環境での運用はビューワの設定を変更することをお奨めします。

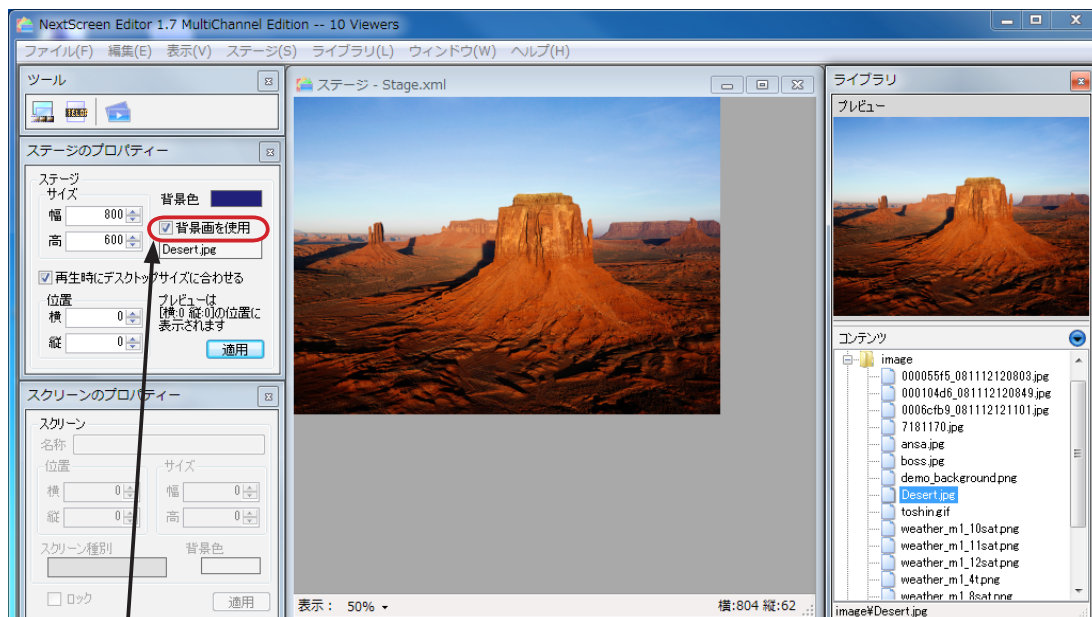
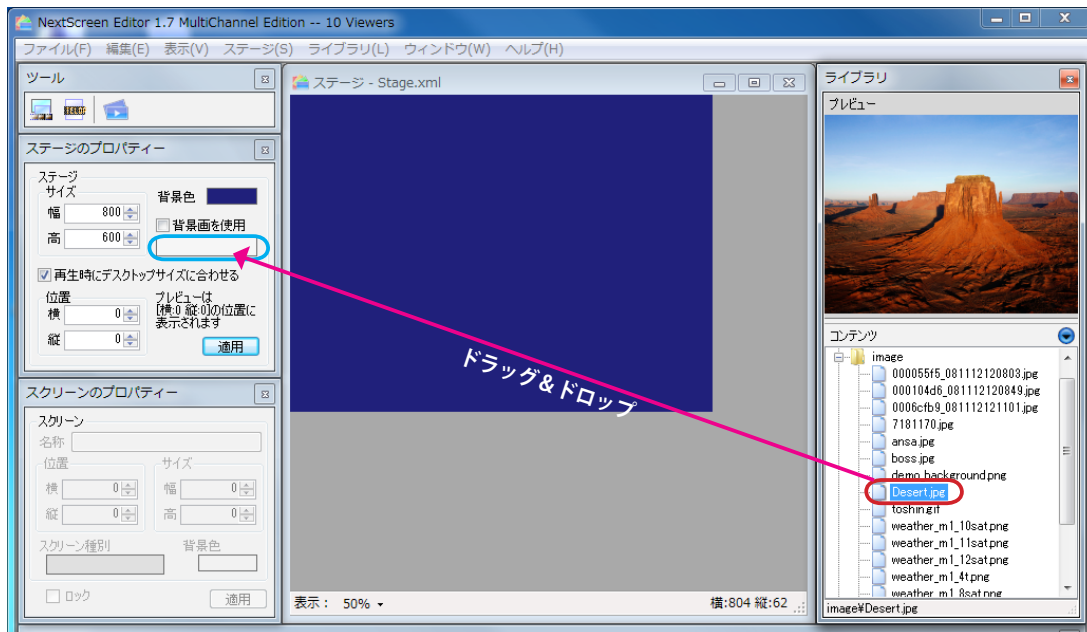
(1)「ステージのプロパティー ウィンドウ」の「横」と「縦」の値を変更することによって、ステージの表示位置を変更することができます。横と縦の位置は、プライマリモニタの左上が「0, 0」の位置となります。ステージの表示位置を変更するときは、「再生時にデスクトップサイズに合わせる」チェックボックスのチェックを外してください。

【重要 1】ステージの表示位置を変更した場合、各スクリーンの位置はステージの位置からの相対位置になります。

【重要 2】ステージの表示位置を変更してもエディタの画面上は変化がありません。また、プレビューでも表示位置は変更されません。

ステージの背景を静止画にする

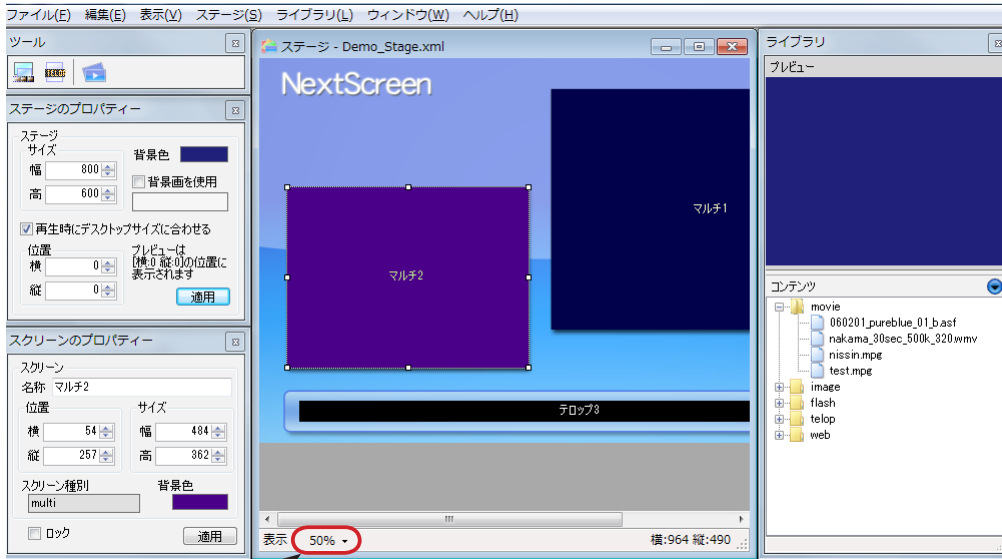
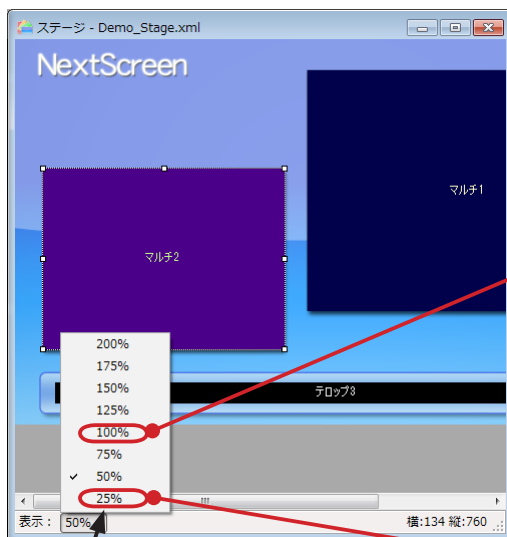
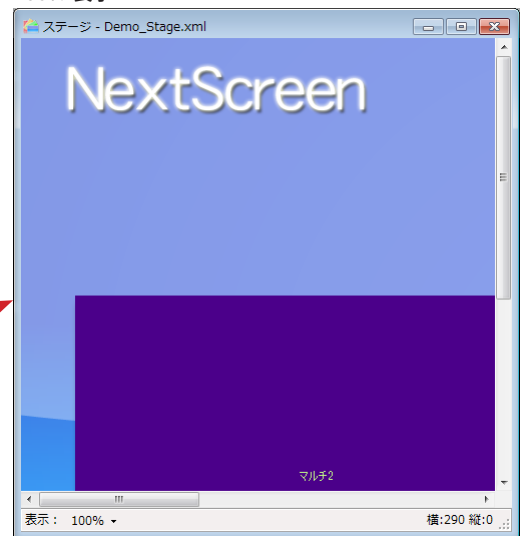
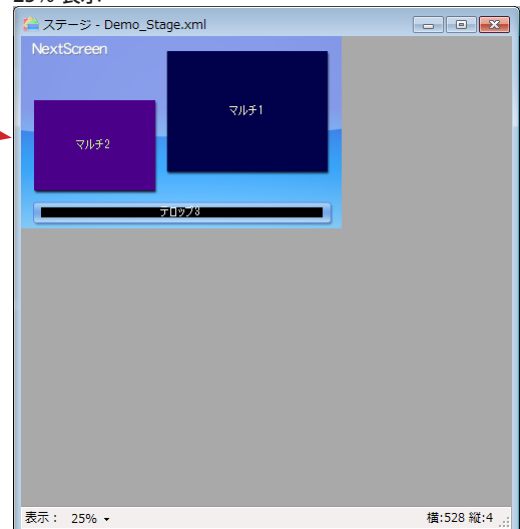
ステージの背景に静止画を表示させることができます。使用する静止画は、あらかじめライブラリに登録されていなければなりません。静止画をライブラリへ登録する方法については、「第 4 章 ライブラリ」を参照してください。

(1)「ライブラリ ウィンドウ」で、「image」フォルダの中の任意の静止画をクリックします。ライブラリ ウィンドウのプレビューで内容を確認したら、「ステージのプロパティ ウィンドウ」の「背景画を使用」の直下の矩形領域へドラッグ＆ドロップします。（ライブラリの静止画の名前のところで、マウス左ボタンを押したままステージのプロパティへ移動させ、ボタンを離すこと）

【重要】静止画はステージのサイズへ拡大（または縮小）されます。静止画のサイズによってはアスペクト比（縦横比）が崩れることがありますので、注意してください。

チェックをはずすと、背景に画像が適用されなくなる

ステージを拡大縮小する

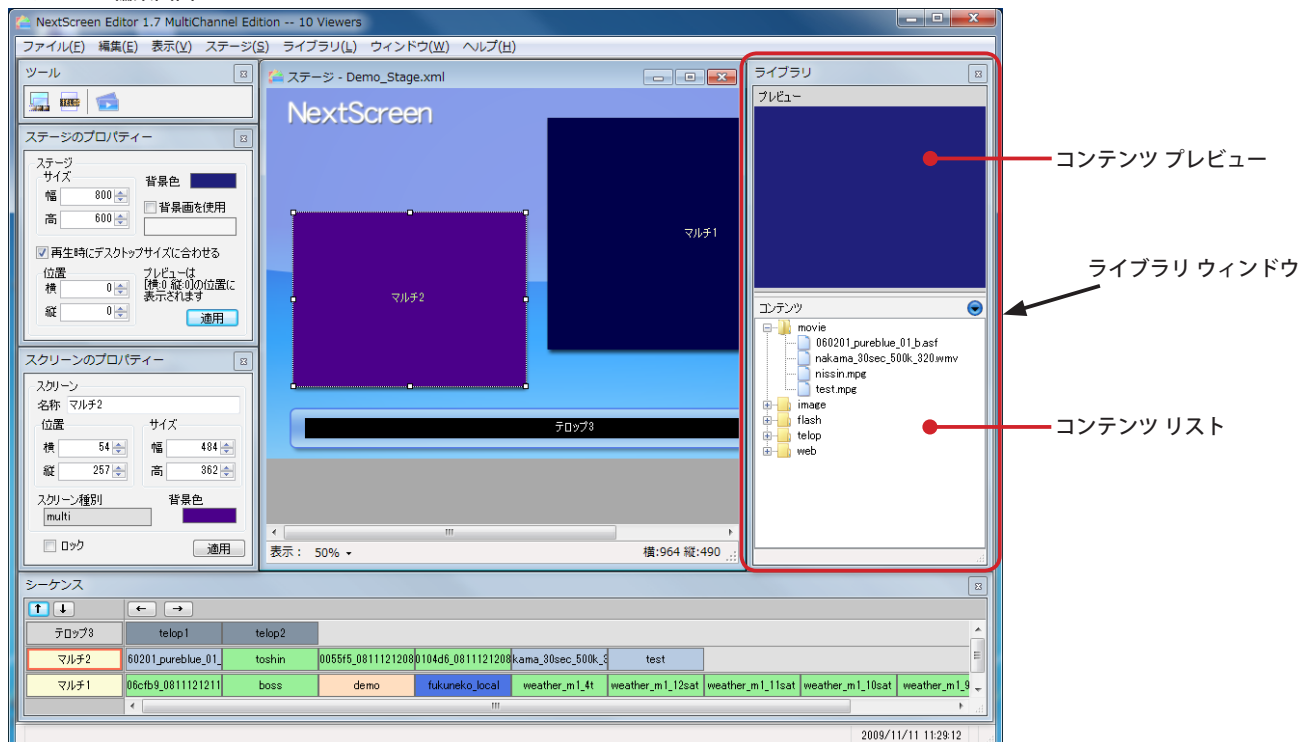
ステージ編集画面の表示は 50% 表示に設定されています。レイアウトの調整や、全体を見ようとするときに、エディタ PC のモニタ解像度によっては使いずらいこともあります。その場合は、拡大縮小の機能を利用することができます。

(1)「ステージ ウィンドウ」の左下の「表示」に現在の拡大縮小率が表示されています。（通常 50%）
　拡大縮小率をクリックするとメニューが表示されますので、希望の拡大縮小率を選びます。

第 4 章 ライブラリ

第 4 章 ライブラリ

ライブラリについて

NextScreen で扱うコンテンツはライブラリへ登録する必要があります。ライブラリへの登録はエディタのステージ編集画面から行なうことができます。コンテンツはライブラリ ウィンドウを通して取り扱います。

ステージの編集画面

ライブラリへ登録できるファイルは次のようになります。

【静止画】

BMP JPEG PNG GIF（動画 GIF は不可）

【動画（音声）】

WMV*1 MP3*2 MPEG1 ASF AVI（非圧縮）MPEG2*3 MPEG4*4

【Flash】

インストールされている Flash Player が再生できる SWF 形式 *5

*1,2: インストールされている Windows Media Player に依存します。
*3,4: 別途デコーダをインストールする必要があります。（動作保障はいたしません。）
*5: インストールされている Flash Player に依存します。また、埋め込みタグを前提としたコンテンツは正常に動作しない場合があります。

ファイルの種別は拡張子で区別します。各種別で扱うことが可能な拡張子は次のようになっています。

【静止画】

.bmp .jpg .jpeg .png .gif

【動画（音声）】

.wmv .asf .avi .mp3 . mpg .mpeg .m2p .mp4

【Flash】

.swf

ライブラリで取り扱えるものは他に「テロップ」と「Web」があります。テロップを Web はライブラリのメニューから作成します。

【テロップ】

テキスト形式（UTF-8 エンコードのみ可）

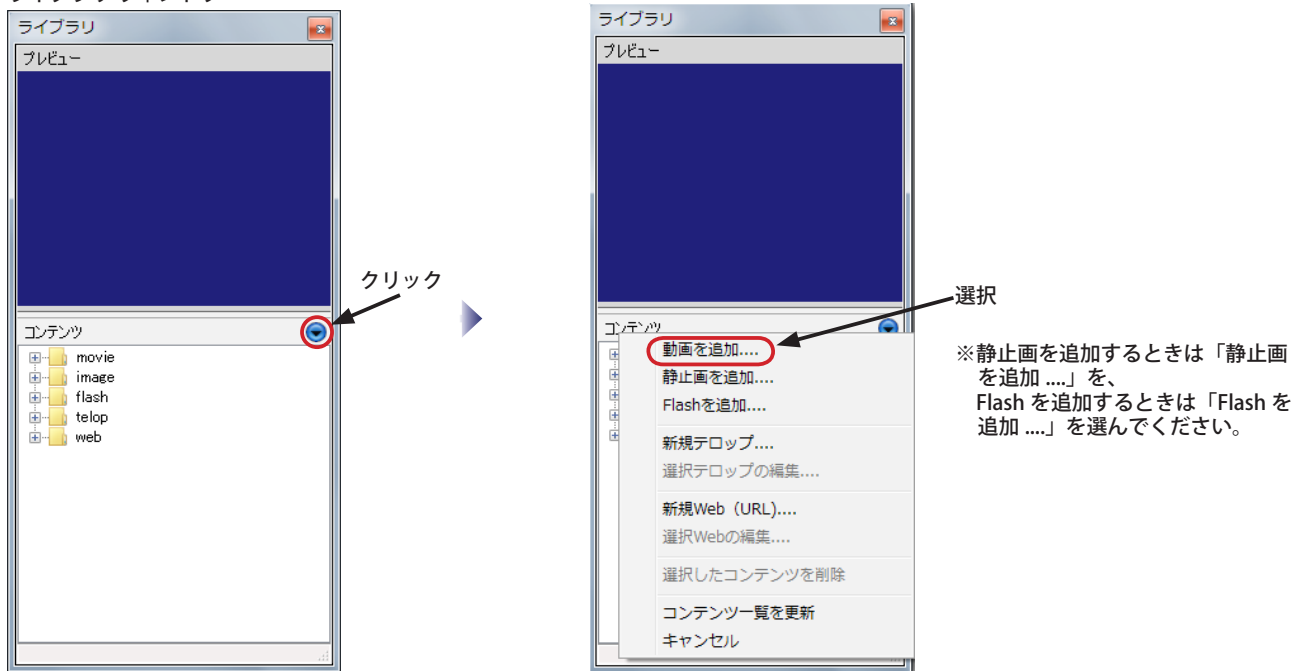
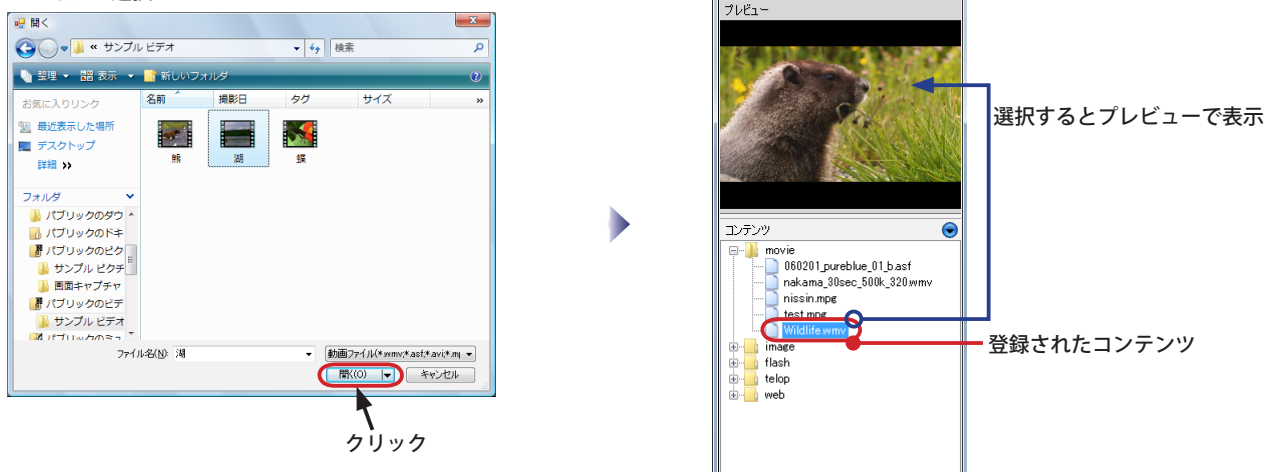
【WEB】

インストールされている Internet Explorer で表示できるサイトの URL

ファイル（動画・静止画・Flash）をライブラリへ登録する

コンテンツをライブラリへ登録するためには、エディタのステージ編集画面を開いておく必要があります。「第 3 章 ステージの新規作成」などを参照して、ステージの編集画面を開いておいてください。**ライブラリは全てのステージで共有されますので、どのステージを選択されてもかまいません。**
ライブラリへ登録されるファイルは、**コピー**になりますので、オリジナルのファイルを変更したときは**もう一度登録**してください。

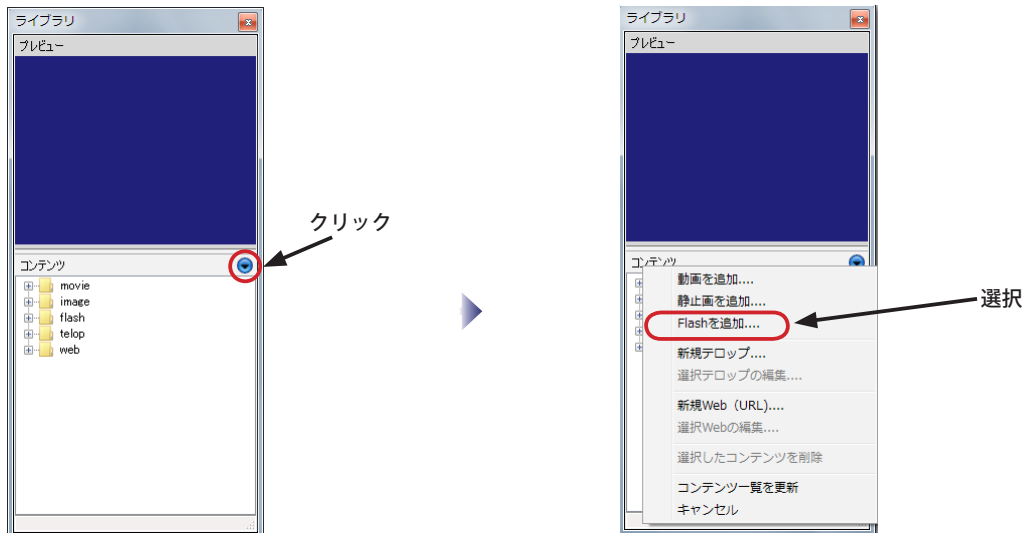
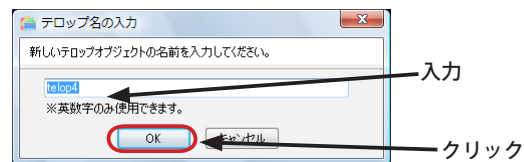
動画、静止画、Flash のコンテンツはファイルをライブラリへ登録します。ここでは動画ファイルを例に説明しますが、静止画や Flash のファイルも同様に登録できます。

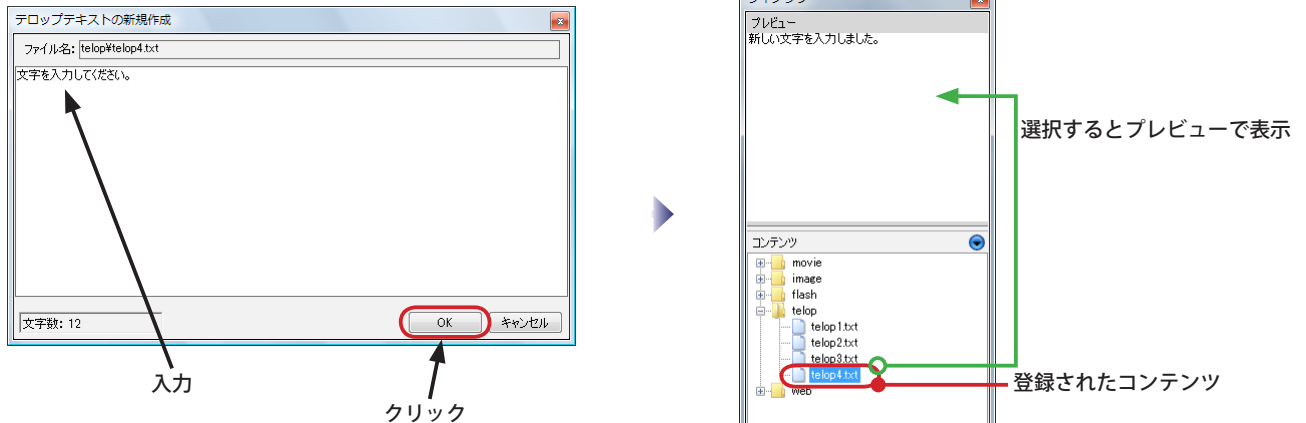
(1) 初期状態でステージ編集画面の右側に位置する「ライブラリ ウィンドウ」の をクリックして表示されるメニューから「動画の追加 ....」を選んでください。

(2) コンテンツのファイル（この例では動画）を選択する画面が表示されます。ライブラリへの登録を希望するコンテンツのファイルを選択し、「開く」ボタンをクリックしてください。ライブラリのコンテンツの一覧（コンテンツ リスト）に追加されます。この例では動画を選択していますので、「movie」というフォルダに追加されます。（静止画は「Image」、Flash は「Flash」という各フォルダに追加されます。）

※ウィンドウズのエクスプローラ（コンピュータ）からファイルを「ドラッグ＆ドロップ」することでも登録ができます。その場合は、拡張子により自動的に適切なフォルダへ振り分けられます。

テロップ用文字列の登録

テロップ（スクロール文字）で使用するコンテンツは、ファイルを登録するという方法ではなく、ライブラリで作成、登録します。
ライブラリ ウィンドウのメニューを使いますので、エディタを起動し、ステージの編集画面を開いておいてください。

(1) 初期状態でステージ編集画面の右側に位置する「ライブラリ ウィンドウ」の をクリックして表示されるメニューから「新規テロップ ....」を選んでください。

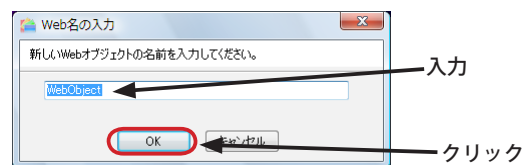
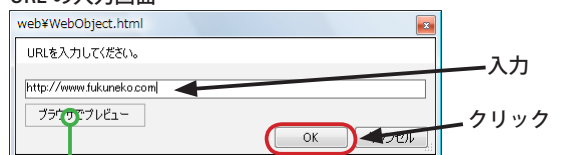
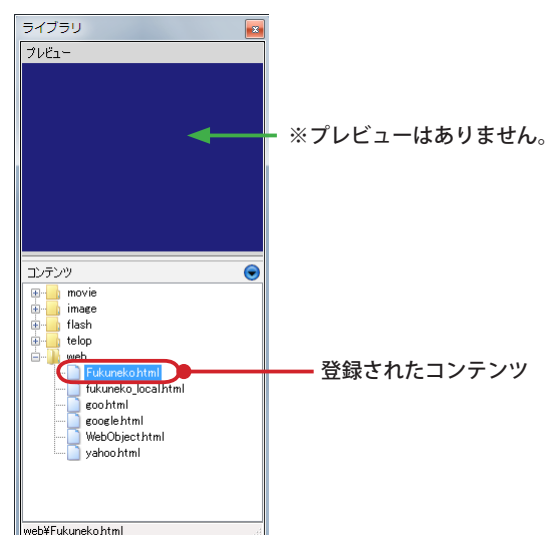
ライブラリ ウィンドウ

(2)「テロップ名の入力」が表示されます。ここで入力した名称がコンテンツ リストで表示されます。（名称で使用できるのは英数字のみです。）入力したら、「OK」ボタンをクリックします。

(3)「テロップテキストの新規作成」が表示されます。初期状態で「文字を入力してください。」の文字列が入力済みになっているので、「delete」キーなどで削除してから、テロップで表示させたい文字を入力または貼り付けます。（貼り付けは、「ctrl」＋「v」キーで可能です。）入力が完了したら、「OK」ボタンをクリックします。
ライブラリのコンテンツ リストの「telop」フォルダへ追加されます。

テロップテキストの新規作成

※入力可能な文字数は全角で約 1,000,000,000 文字ですが、通常 1,000 文字以下を推奨します。

Web 用 URL の登録

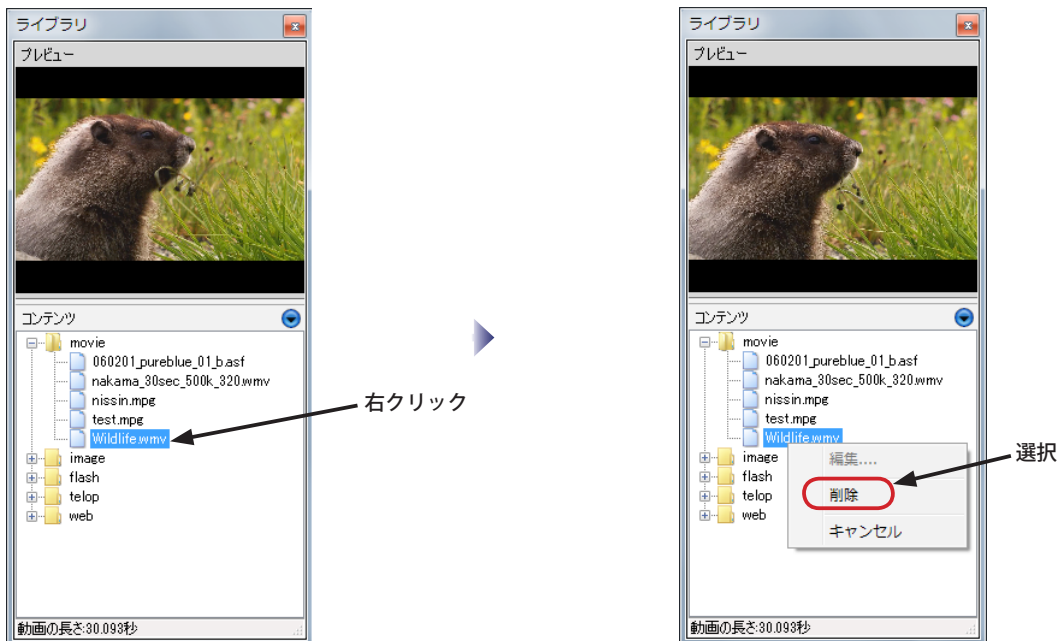
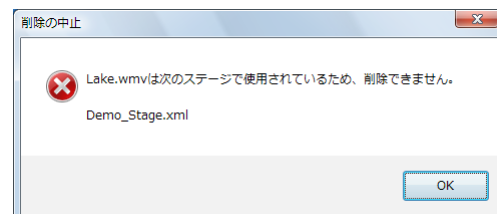
Web 表示はインターネットなどのホームページを表示する機能です。Web 表示を行なうためには、ライブラリで URL 情報を持ったコンテンツを作成し登録する必要があります。ライブラリ ウィンドウのメニューを使いますので、エディタを起動し、ステージの編集画面を開いておいてください。

(1) 初期状態でステージ編集画面の右側に位置する「ライブラリ ウィンドウ」の をクリックして表示されるメニューから「新規 Web....」を選んでください。

(2)「Web 名の入力」が表示されます。ここで入力した名称がコンテンツ リストで表示されます。（名称で使用できるのは英数字のみです。）入力したら、「OK」ボタンをクリックします。

(3)「URL の入力」画面が表示されます。初期状態で「http://」の文字列が入力済みになっているので、削除しないで表示させたい URL を入力または貼り付けます。（貼り付けは、「ctrl」+「v」キーで可能です。）入力が完了したら、「OK」ボタンをクリックします。
ライブラリのコンテンツ リストの「web」フォルダへ追加されます。

コンテンツの削除

不要になったコンテンツはライブラリから削除することができます。ライブラリ ウィンドウのメニューを使いますので、エディタを起動し、ステージの編集画面を開いておいてください。

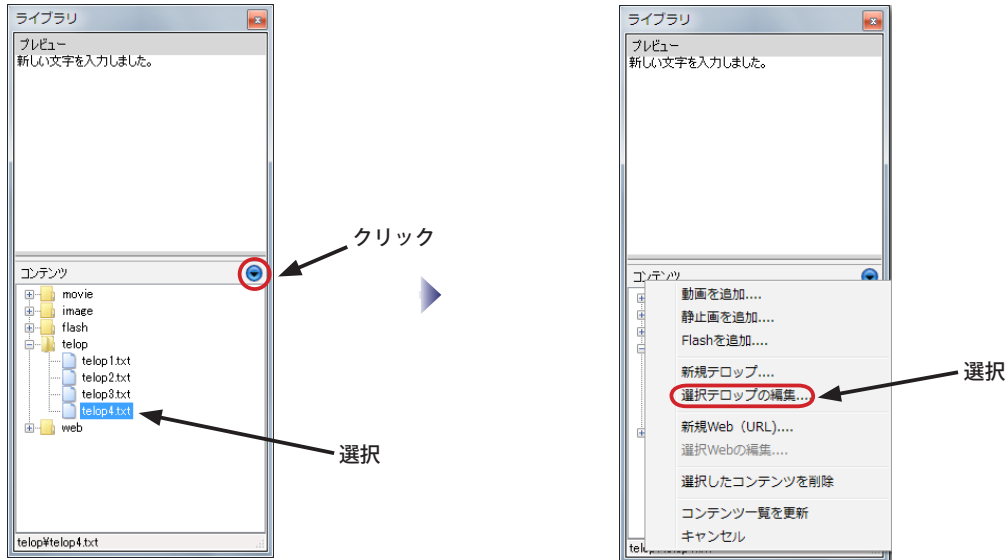
【重要】表示されているステージに修正を加えている場合は必ず保存をかけてください。エディタは、コンテンツを削除するときにステージで対象コンテンツが使用されているかどうかを確認しますが、編集中のステージは対象になりません。

(1) 削除対象のコンテンツを選択し、右クリックで表示されるコンテキストメニューから「削除」を選びます。

(2) コンテンツが削除されます。

※削除対象のコンテンツがステージで使用されていると警告が表示され削除できません。コンテンツを削除するためには、対象ステージのシーケンスから対象コンテンツを削除する必要があります。

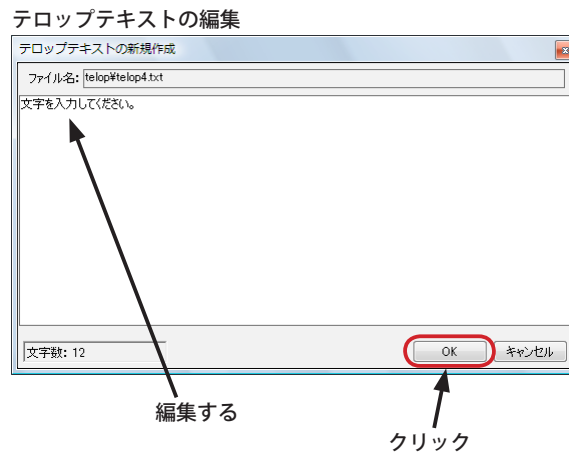
テロップ用文字列の編集

テロップ（スクロール文字）で使用するコンテンツは、内容（文字列）を編集することができます。
ライブラリ ウィンドウのメニューを使いますので、エディタを起動し、ステージの編集画面を開いておいてください。

(1) コンテンツ リストで編集対象のコンテンツを選択後、 をクリックして表示されるメニューから「選択テロップの編集 ....」を選んでください。

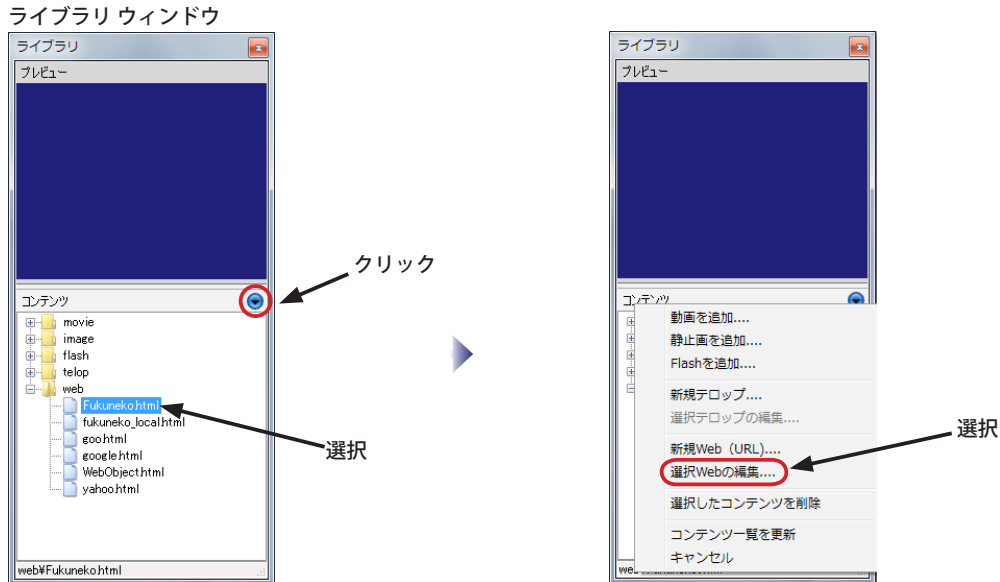
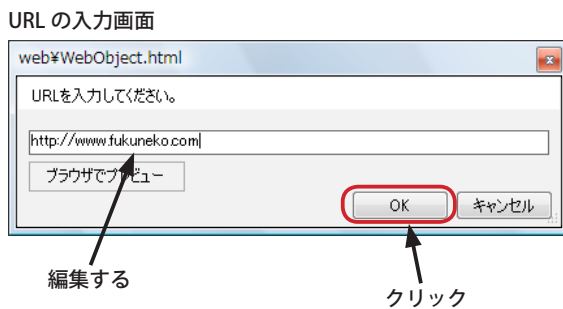
ライブラリ ウィンドウ

(2)「テロップテキストの編集」が表示されます。文字列を編集したら、「OK」ボタンをクリックします。

テロップテキストの編集

テロップテキストの新規作成
ファイル名: telop¥telop4.txt
文字を入力してください。
文字数: 12
OK　キャンセル
編集する
クリック

※入力可能な文字数は全角で約 1,000,000,000 文字ですが、通常 1,000 文字以下を推奨します。ただし、ビューワでのテロップ表示は実行 PC の性能やステージに割り付けるコンテンツに左右されるため、出来る限り少ない文字数になることを心がけてください。

Web 表示用 URL の編集

Web 表示で使用する URL を編集することができます。
ライブラリ ウィンドウのコンテンツリストを使いますので、エディタを起動し、ステージの編集画面を開いておいてください。

(1) コンテンツ リストで編集対象のコンテンツを選択後、 をクリックして表示されるメニューから「選択 Web の編集 ....」を選んでください。

2)「URL の入力」画面が表示されます。URL を編集したら、「OK] ボタンをクリックします。

※ URL は「https://」から始まる SSL 通信のページも表示可能ですが、ビューワで表示させるホームページは InternetExplorer で警告なしで表示できるページにしてください。

※ NextScreen は Ver.1.7 から Web の表示方式が変更になっています。Ver.1.6 以前のバージョンとは表示が異なることがあります。（InnerFrame による制限はなくなりました。）

第 5 章 スクリーン

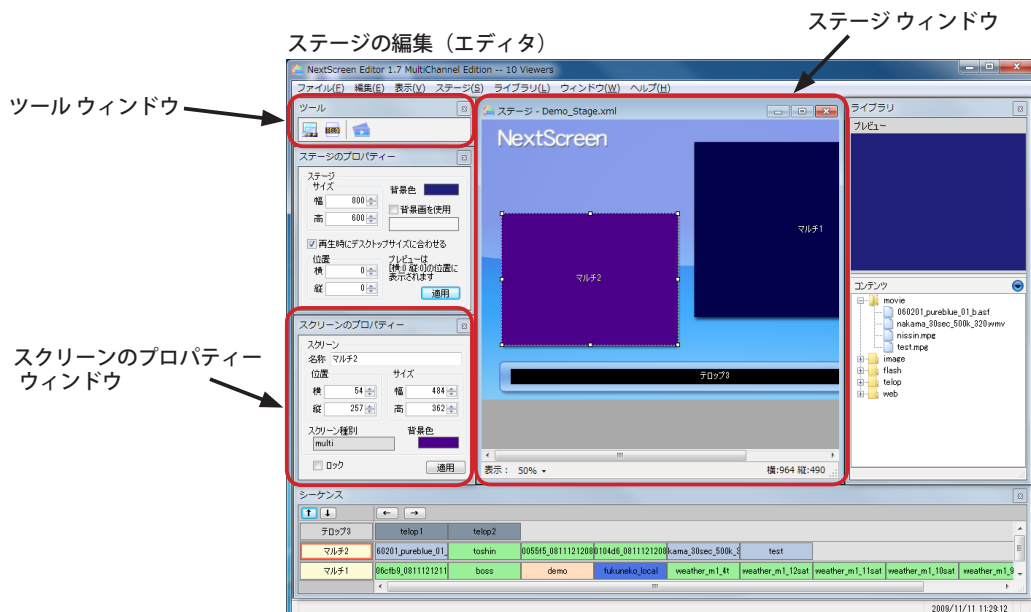
第 5 章 スクリーン

スクリーンについて

NextScreen で各コンテンツが表示される領域のことを「スクリーン」と呼んでいます。クリーンにはスクロールする文字を割り当てる「テロップスクリーン」と動画、画像、Flash、Web を割り当てる「マルチメディアスクリーン」の 2 種類があります。ステージを作成した後は、スクリーンを配置します。ステージには複数のスクリーンを配置することができます。

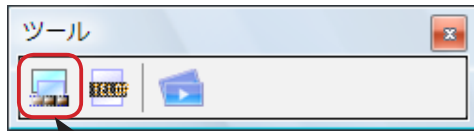
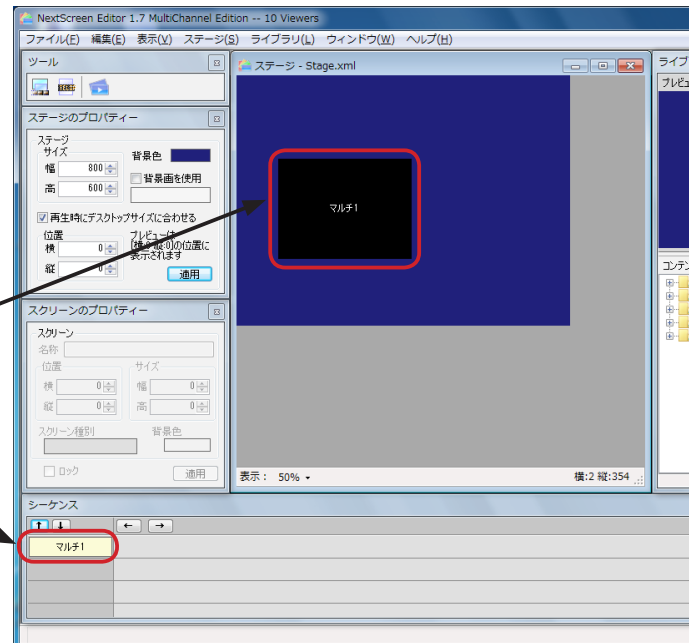
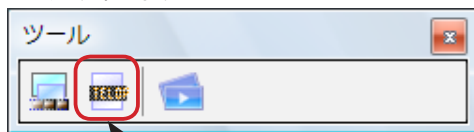
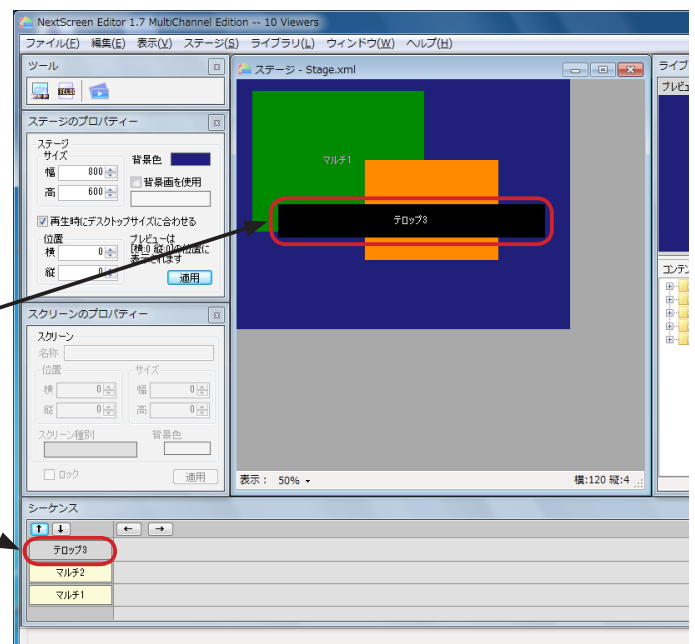
ビューワの表示（ステージ）

【重要】ひとつのステージに割り当てられるスクリーンの数は最大 32,000 個ですが、スクリーンの数が増えるに従い動作に影響を与えます。ビューワで利用する PC の性能にも左右されますが、スクリーンの数が 3 以下になることを推奨します。

スクリーンの操作は、「ステージ ウィンドウ」を中心に行ないます。スクリーンの作成には「ツール ウィンドウ」を使用します。スクリーン毎の詳細は「スクリーンのプロパティ ウィンドウ」で設定します。

【重要】スクリーンを作成すると対応するシーケンスも作成されます。シーケンスにコンテンツが割り当てられていない場合、ステージを保存できなくなるので注意が必要です。シーケンスについては「第 6 章 シーケンス」を参照してください。

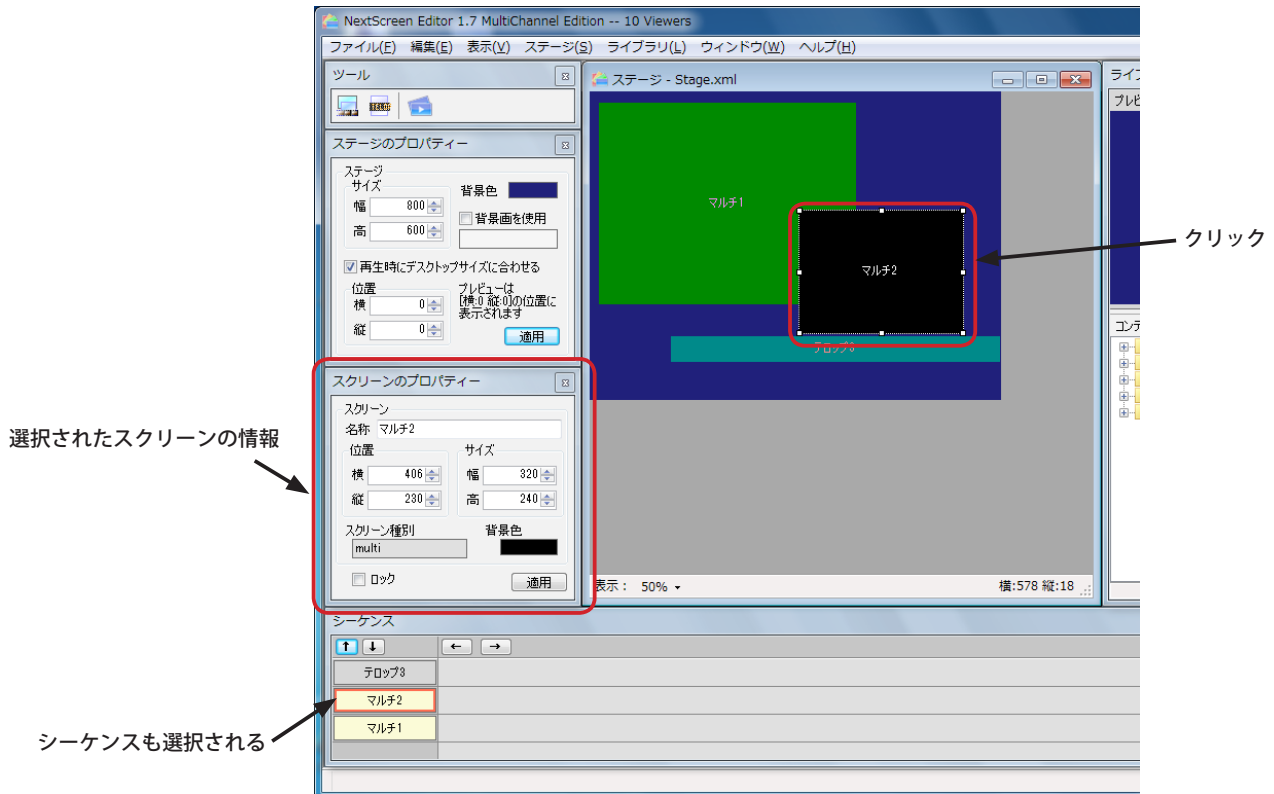
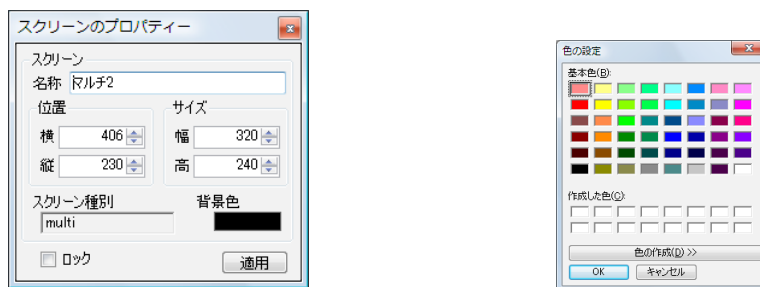
スクリーンを作成（追加）する

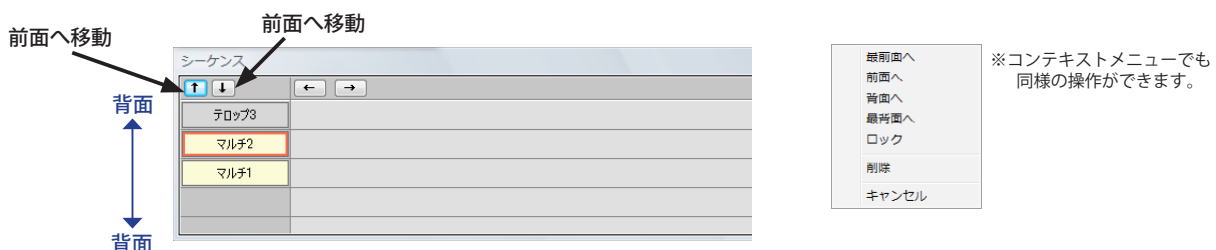
ステージを作成した初期状態では、ビューワが表示できるのは背景（単色または画像）だけです。コンテンツを希望の場所に希望の順番で表示させるためにはスクリーンを配置する必要があります。
ステージの編集画面での作業になります。エディタを起動し、ステージの編集画面を開いておいてください。

(1) マルチメディアスクリーンを配置する場合、ツール ウィンドウの をクリックします。
ステージ ウィンドウにスクリーンの大きさと位置を表す矩形が作成（追加）されます。同時に、シーケンス ウィンドウにもシーケンスが作成（追加）されます。マルチメディアスクリーンの初期値は「位置：横 (X)100 / 縦 (Y) 200」「サイズ：幅 320 / 高 240」（いずれもピクセル）になっています。

(2) テロップスクリーンを配置する場合、ツール ウィンドウの をクリックします。
ステージ ウィンドウにスクリーンの大きさと位置を表す矩形が追加されます。同時に、シーケンス ウィンドウにもシーケンスが追加されます。テロップスクリーンの初期値は「位置：横 (X)100 / 縦 (Y) 300」「サイズ：幅 640 / 高 80」（いずれもピクセル）になっています。

スクリーンのプロパティ

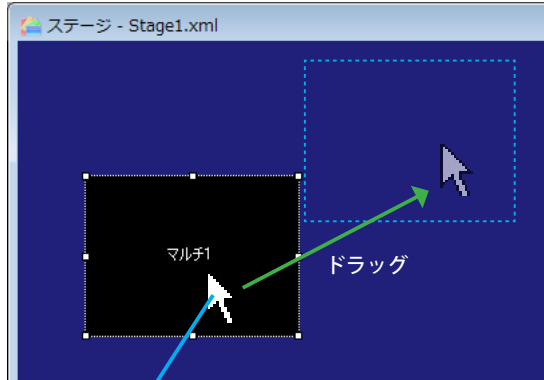
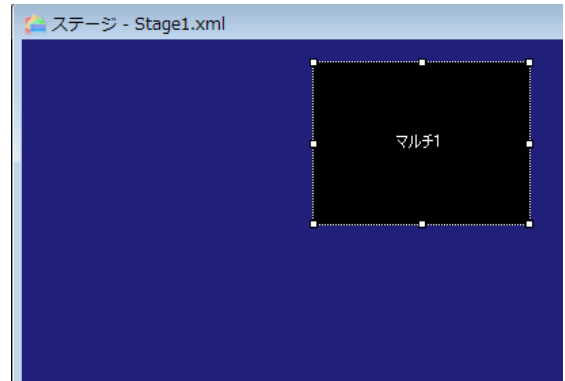
各スクリーンは、位置やサイズなど様々な情報を持っています。これらの情報を確認、変更できるものが「スクリーンのプロパティ ウィンドウ」です。また、スクリーン同士は重なりの前後関係を持っていますが、これについては「スクリーンのプロパティ ウィンドウ」では確認することができません。重なりの前後は「シーケンス ウィンドウ」で確認します。

(1) ステージ ウィンドウ上のスクリーンをクリックすると、矩形が点線で囲まれ選択された状態になります。同時に「スクリーンのプロパティ ウィンドウ」にスクリーンの情報が表示されます。（同時にシーケンスも選択されます）

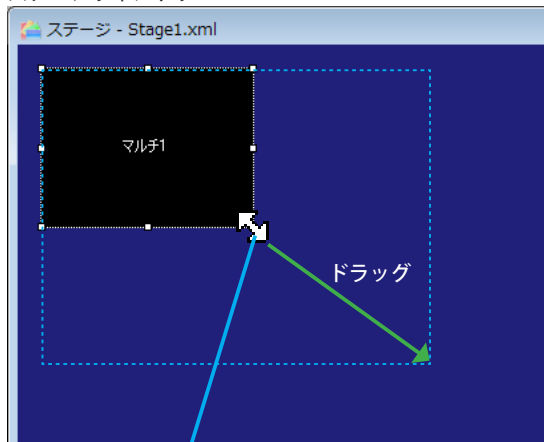
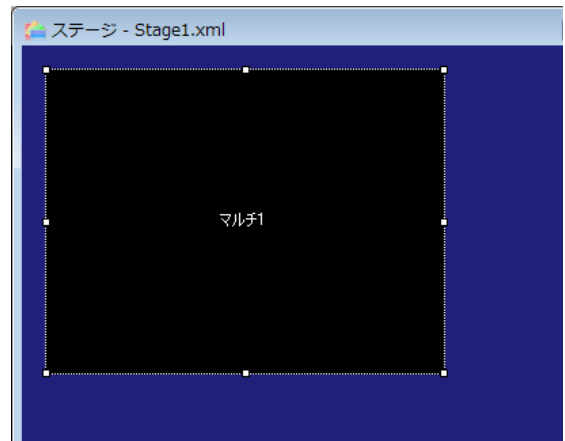
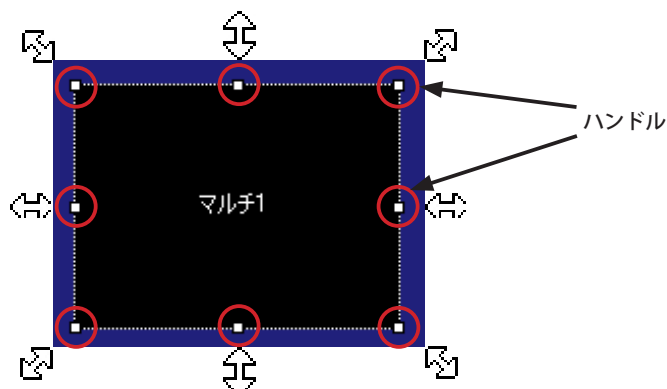
スクリーンを選択した画面

(2)「スクリーンのプロパティ ウィンドウ」では、名称、位置、サイズ、背景色、ロック状態を変更可能です。ここで設定される背景色は、ビューワの表示で使用されるのではなく、エディタ上で見易くするために用いられます。「ロック」のチェックボックスにチェックを入れると、ステージ ウィンドウでマウスでの位置やサイズの変更を防止することができます。

(3) シーケンス ウィンドウで、各スクリーンの重なり順を確認、変更することができます。シーケンスで上に位置するスクリーンが、ステージで前面になります。シーケンスで下に位置するスクリーンがステージで背面になります。

※コンテキストメニューでも同様の操作ができます。

スクリーンの移動

スクリーンの移動は「スクリーンのプロパティ ウィンドウ」の値を変更する方法の他、ステージ ウィンドウでマウスドラッグにより行なうことができます。

(1) ステージ ウィンドウ上のスクリーンをクリックすると、矩形が点線で囲まれ選択された状態になります。矩形内（点線の内側）をマウスドラッグ（マウスボタンを押したまま移動）することにより、スクリーンを移動できます。

スクリーンのサイズ変更

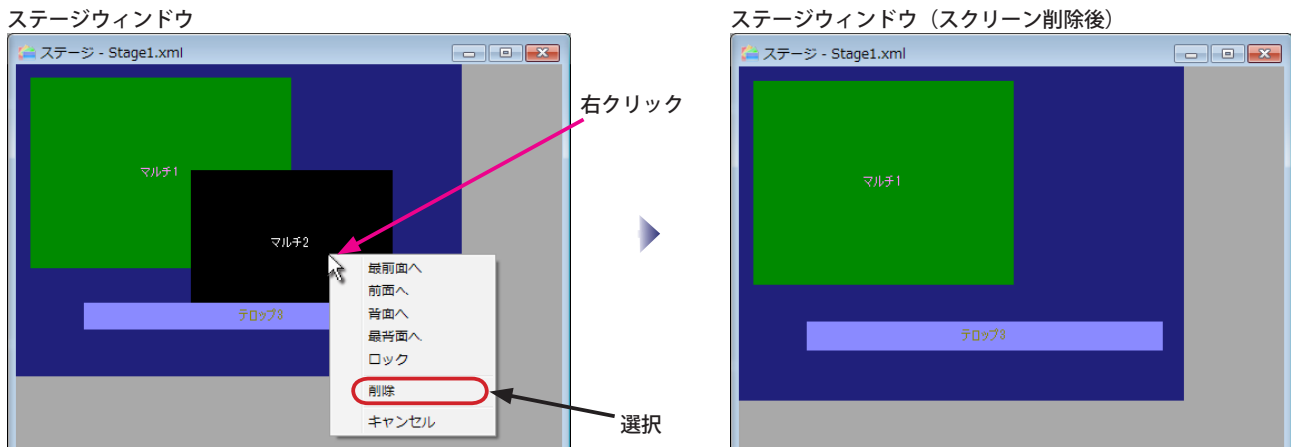
スクリーンのサイズ変更は「スクリーンのプロパティ ウィンドウ」の値を変更する方法の他、ステージ ウィンドウでマウスドラッグにより行なうことができます。

(1) ステージ ウィンドウ上のスクリーンをクリックすると、矩形が点線で囲まれ選択された状態になります。点線上のハンドル（小さな四角）をマウスドラッグ（マウスボタンを押したまま移動）することにより、スクリーンのサイズを変更できます。

スクリーンの削除

スクリーンの削除は、ステージ ウィンドウのスクリーンを右クリックして表示されるコンテキストメニューを使用します。(シーケンスのコンテキストメニューからも行なえます)

(1) ステージ ウィンドウ上のスクリーンを右クリックして表示されるコンテキストメニューから「削除」を選びます。
【重要】削除の警告が表示されずにすぐに削除されるので注意してください。

ステージウィンドウ

ステージウィンドウ(スクリーン削除後)

スクリーンのロック

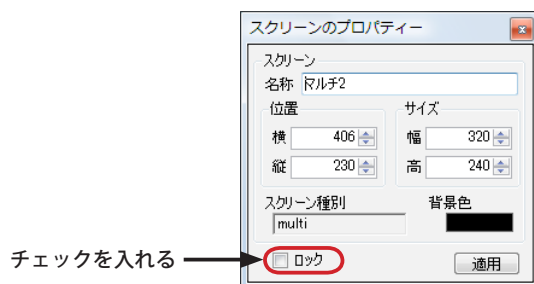
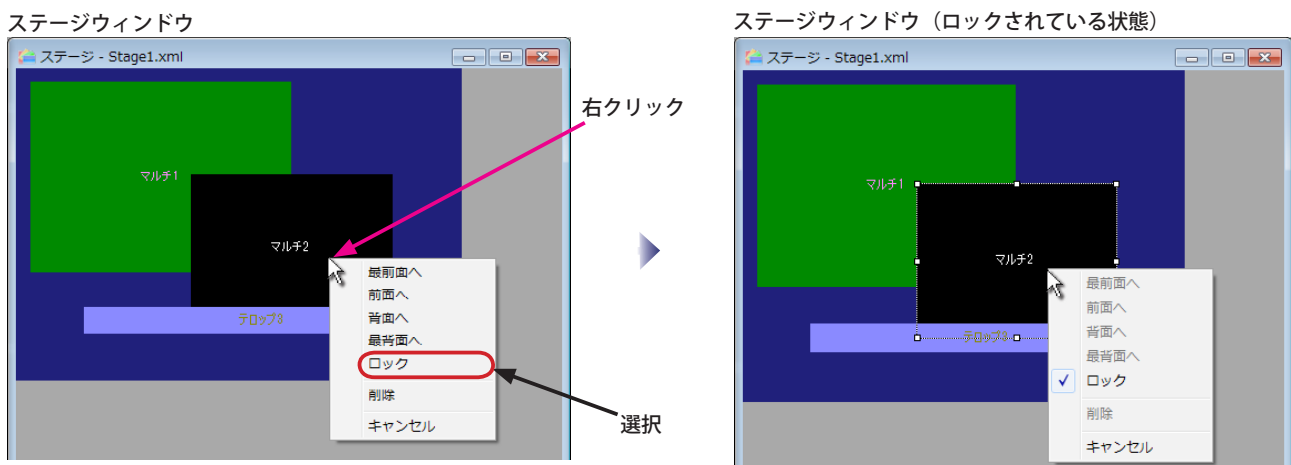
スクリーンをロックするとマウスドラッグによるスクリーン位置とサイズの変更が出来なくなります。誤操作を防ぐ場合に使用します。他のスクリーンの操作により重なり順は変更になることがあります。

(1) ステージ ウィンドウ上のスクリーンを右クリックして表示されるコンテキストメニューから「ロック」を選びます。
チェックが入っているときは、ロックされている状態。チェックが入っていないときはロックされていない状態です。
「スクリーンのプロパティ ウィンドウ」で「ロック」を設定することもできます。

ステージウィンドウ

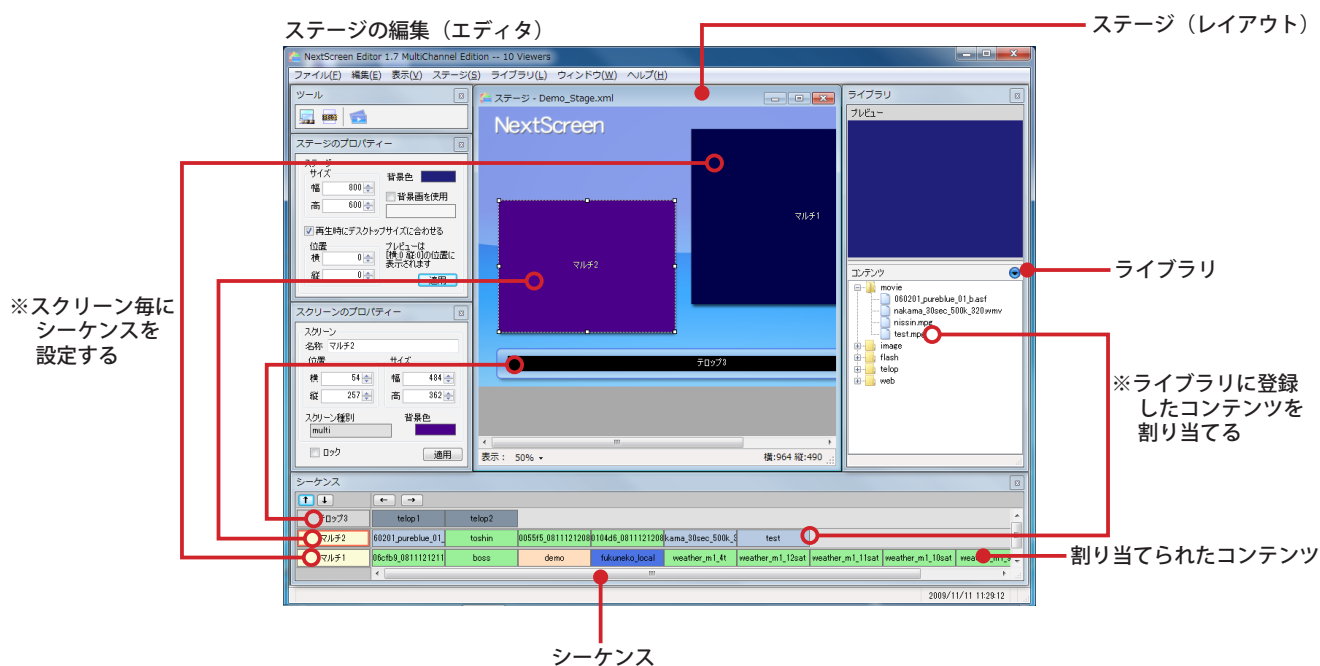
ステージウィンドウ(ロックされている状態)

スクリーンのプロパティー
スクリーン
名称 マルチ2
位置 横 406 縦 230
サイズ 幅 320 高 240
スクリーン種別 multi
背景色
ロック
適用

チェックを入れる

第 6 章 シーケンス

第 6 章 シーケンス

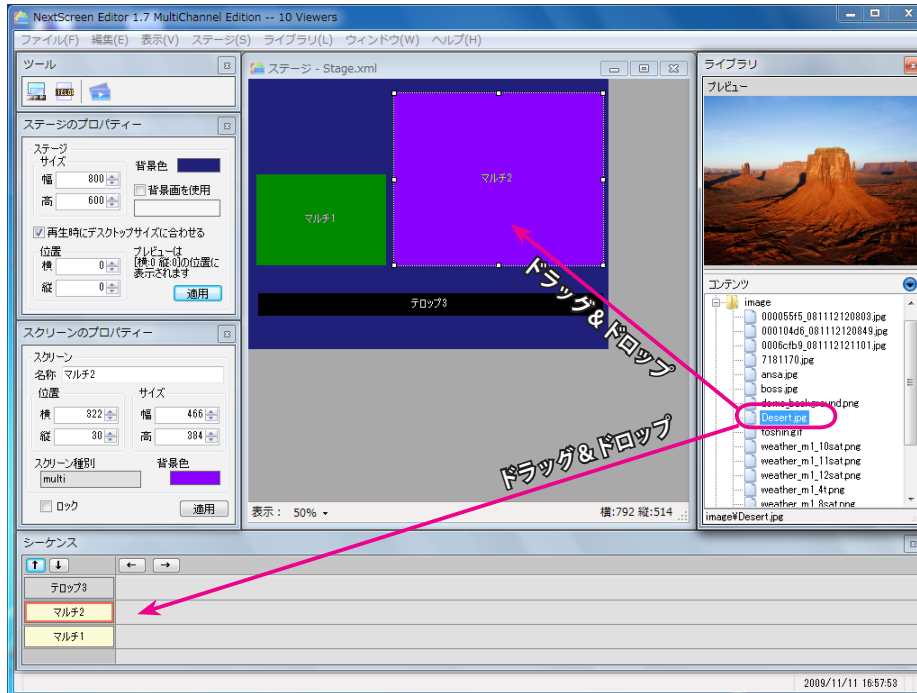
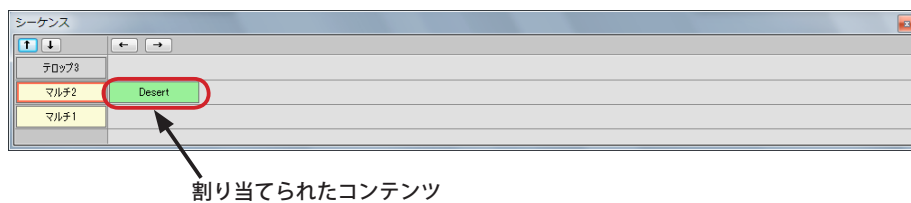
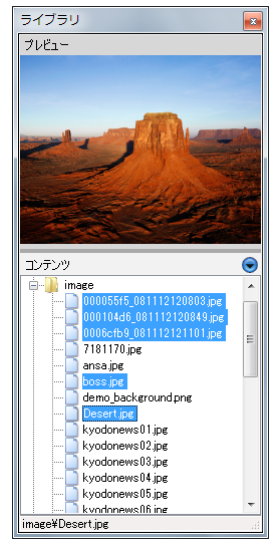
シーケンスについて

スクリーンで設定された領域の中にコンテンツを表示させるためには、「シーケンス」にコンテンツを割り当てる必要があります。シーケンスはスクリーン毎に用意されています。スクリーンが作成されると、そのスクリーンに対応したシーケンスが作成されます。シーケンスでは、コンテンツを表示する順番とコンテンツ毎の表示時間などを設定します。
マルティメディアスクリーンとテロップスクリーンとでは、割り当て可能なコンテンツの種類が異なります。マルチメディアスクリーンに割り当て可能なコンテンツは､「動画」「静止画」「Flash」「Web」であるのに対し、テロップスクリーンに割り当て可能なコンテンツは「文字列」です。

シーケンスに割り当てられたコンテンツは、左から順番に表示されます。コンテンツの表示時間は割り当てられたコンテンツ毎に設定します。※動画と文字列の表示時間は設定できません。動画は再生時間がそのまま適用され、文字列は全ての文字列のスクロールが完了するまでです。

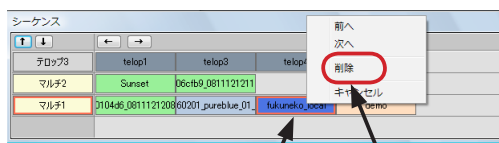
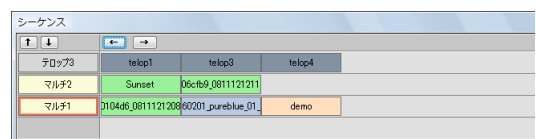
シーケンスに割り当てられたコンテンツの種類は色で判別することができます。

コンテンツを割り当てる

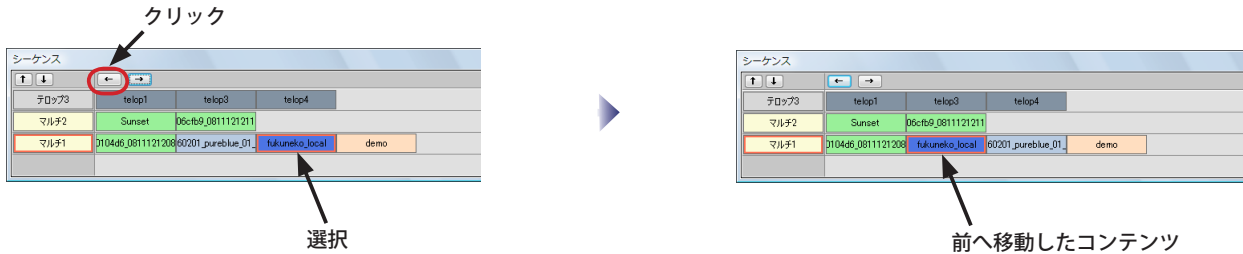
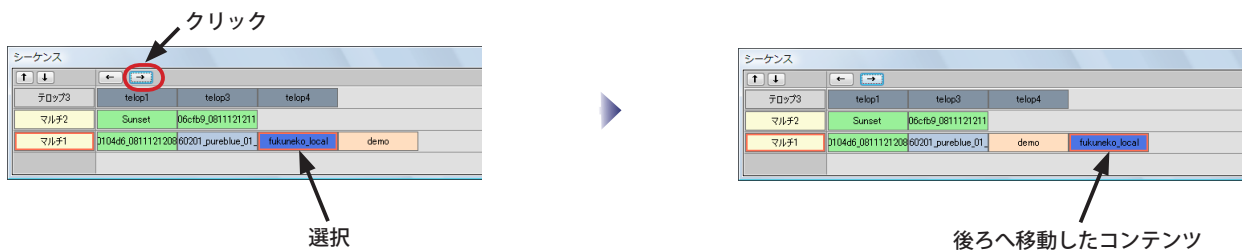
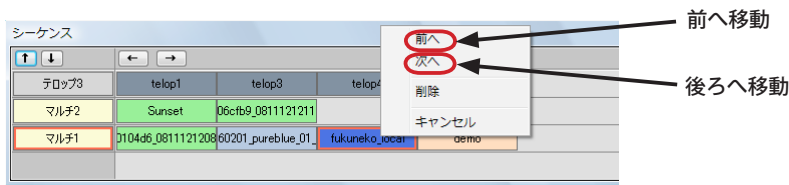
コンテンツをシーケンスへ割り当てるためには、あらかじめコンテンツをライブラリへ登録しておかなければなりません。コンテンツのライブラリへの登録方法は「第 4 章 ライブラリ」を参照してください。

(1) ライブラリ ウィンドウで割り当てたいコンテンツを選び、シーケンス ウィンドウの割り当てたいスクリーンのシーケンスへドラッグ＆ドロップします。ステージ ウィンドウのスクリーンへドラッグ＆ドロップしてもコンテンツを割り当てることができます。（以下図の例は「マルチ 2」スクリーンへ割り当てている）

キーボードの Shift キーまたは Ctrl キーを押しながらクリックすると複数のコンテンツを選択できます。（同時に選択できるコンテンツは同じ種類のコンテンツです。）
選択したコンテンツは同一のスクリーンへ割り当てることができます。

コンテンツを削除する

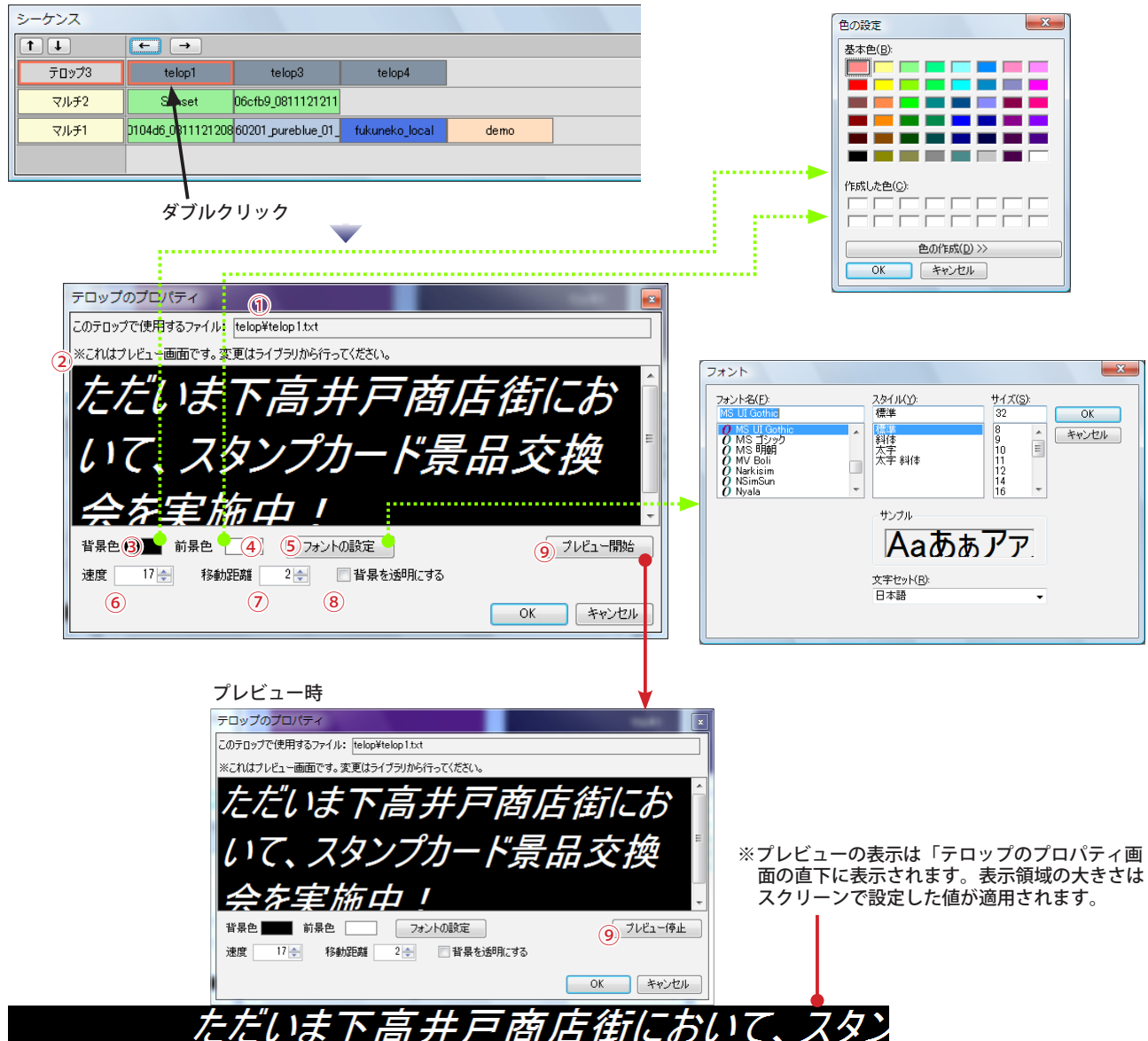
(1) シーケンスから削除したい、コンテンツを選択し、右クリックで表示されるコンテキストメニューから「削除」を選びます。

【重要】コンテンツは警告なしでシーケンスから削除されます。

コンテンツの表示順を変更する

ビューワでは、シーケンス ウィンドウで左から右に向かってコンテンツが順番に表示されます。表示する順番を変更するためにはシーケンス ウィンドウで、コンテンツの順番を入れ替えます。

(1) コンテンツの表示順を前にしたいときは、コンテンツをクリックして選択し、←ボタンをクリックします。

(2) コンテンツの表示順を後ろにしたいときは、コンテンツをクリックして選択し、→ボタンをクリックします。

(3) コンテンツを右クリックして表示されるコンテキストメニューでも順番を入れ替えることができます。

テロップのプロパティ

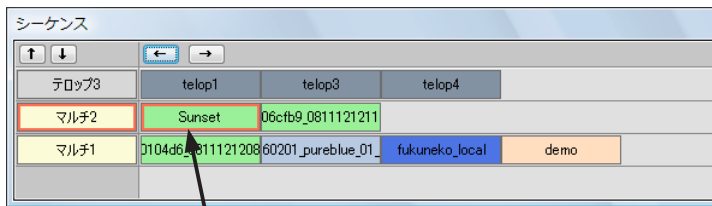
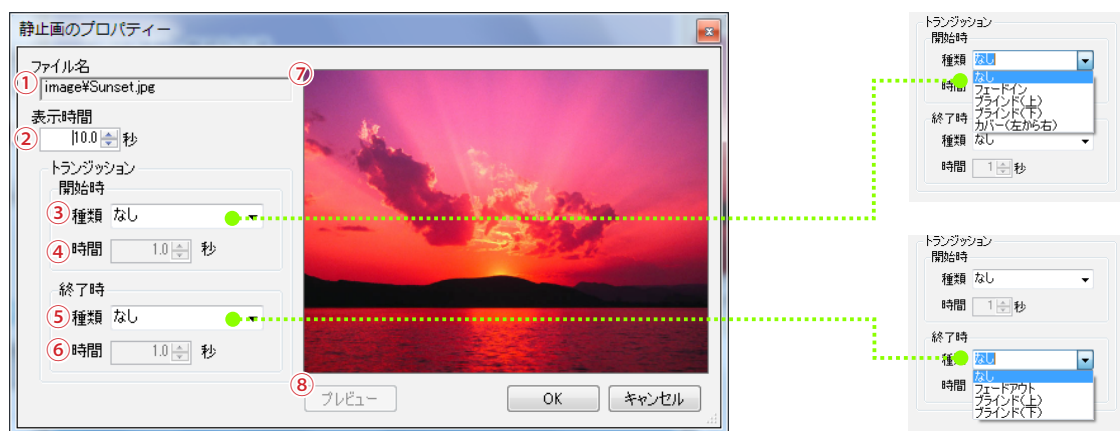
テロップ（スクロール文字列）を設定するためには、シーケンスに割り当てられたテロップコンテンツをダブルクリックします。

(1) 設定したいテロップコンテンツをダブルクリックします。表示された「テロップのプロパティ ウィンドウ」で様々な設定を行ないます。

①割り当てられたテロップコンテンツのファイル名です。
②現在の設定の色とフォントを使用したときのプレビューです。
③クリックして表示される「色の設定」ウィドウで背景色を指定します。
④クリックして表示される「色の設定」ウィドウで文字色を指定します。
⑤クリックすると、「フォント」ウィンドウが表示され、フォントを変更できます。
⑥「速度」は 1/1000 秒間に動かすときの休止時間です。「移動距離」と合わせて調整します。
⑦「移動距離」は 1 回に動かす距離（ピクセル）です。「速度」と合わせて調整します。
⑧チェックを入れると背景色部分を透過させせます。ただし、透過できるかどうかは、ビデオカードに依存します。
⑨クリックすると、テロップのプレビューを表示します。プレビューを開始するとボタンの表示が「プレビュー停止」に変わります。「プレビュー停止」ボタンをクリックするとプレビューを停止します。

「速度」は 10 〜 1000 の間の値で調整します。数値が小さいほど速度が速くなります。（値が小さいほど PC の負荷が高くなります。）「移動距離」は数値が大きくなるほど速度が速くなったと実感できます。ただし、ピクセルを飛ばしてしまうので、スクロールはぎこちなくなります。「速度」と「移動距離」により PC の負荷が高くなりすぎないように調整してください。

静止画のプロパティ

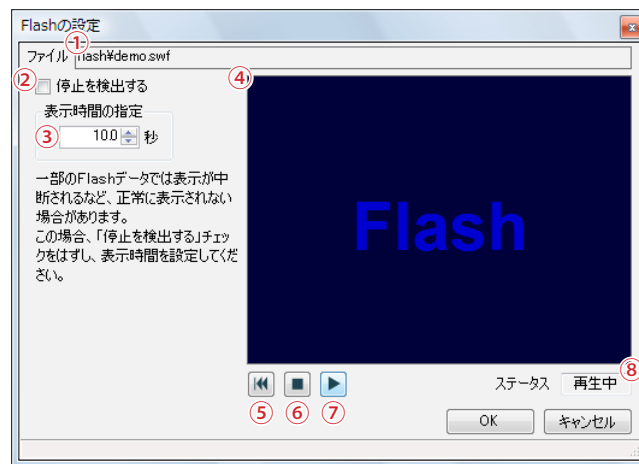
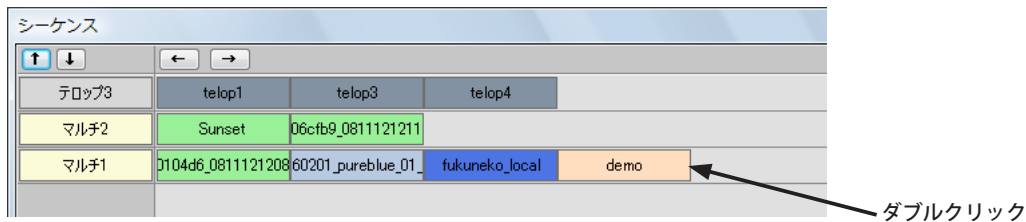
静止画の表示時間等を設定するためには、シーケンスに割り当てられた静止画コンテンツをダブルクリックします。

(1) 設定したい静止画コンテンツをダブルクリックします。表示された「静止画のプロパティ ウィンドウ」で様々な設定を行ないます。

①割り当てられた静止画コンテンツのファイル名です。
②このコンテンツを表示する時間を 0.1 秒単位で入力します。（トランジッション時間を含めます）
③このコンテンツの表示を始めるときのトランジッションを指定します。（トランジッションなしも可）
④このコンテンツの表示開始時のトランジッションの実行時間を 0.1 秒単位で入力します。
⑤このコンテンツの表示を終了するときのトランジッションを指定します。（トランジッションなしも可）
⑥このコンテンツの表示終了時のトランジッションの実行時間を 0.1 秒単位で入力します。
⑦プレビュー表示です。「プレビュー」ボタンを押したときにトランジッションをプレビューすることもできます。
⑧トランジッションを含めたプレビューを実行します。

トランジッションは、設定するコンテンツの前後のコンテンツにより実行結果が異なります。前後に静止画以外のコンテンツが割り当てられている場合は、そのスクリーンが全面黒の静止画に対するトランジッションとなります。前後に静止画が割り当てられている場合は、その静止画に対するトランジッションとなります。
２つの静止画が連続で割り当てられているとき、前の静止画に「終了時」のトランジッションを設定し、後の静止画に「開始時」のトランジッションを設定した場合、２つのトランジッションが実行されてしまうため注意が必要です。
トランジッションは PC の負荷を高めます。テロップと共に使用する場合は影響を及ぼすので注意が必要です。

Flash のプロパティ

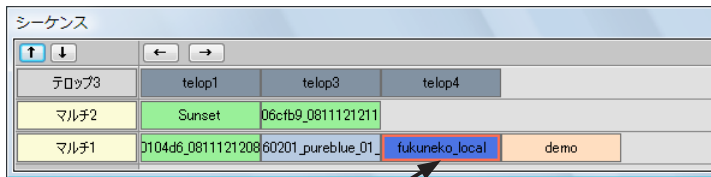
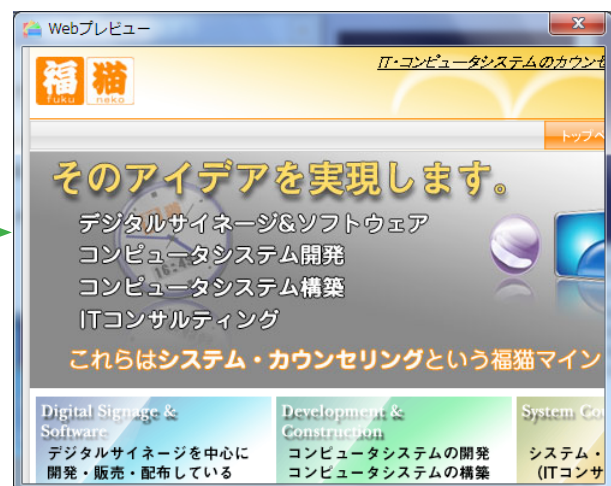
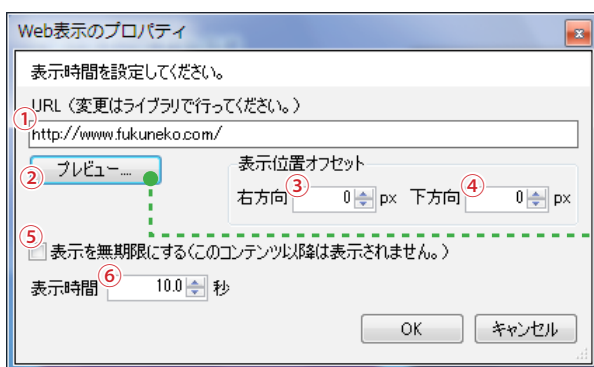
Flash の表示時間等を設定するためには、シーケンスに割り当てられた Flash コンテンツをダブルクリックします。

(1) 設定したい Flash コンテンツをダブルクリックします。表示された「Flash のプロパティ ウィンドウ」で様々な設定を行ないます。

①割り当てられた Flash コンテンツのファイル名です。
②チェックを入れると、Flash の停止を自動検出し、このコンテンツの表示を終了します。
③このコンテンツの表示時間を 1 /10 秒単位で設定します。(「停止を検出する」にチェックが入っていないとき)
④この Flash コンテンツを再生するプレビュー表示です。
⑤この Flash コンテンツを最初から再生するときに使用します。(巻き戻し)
⑥再生中の Flash コンテンツを停止します。
⑦この Flash コンテンツをプレビューで再生します。
⑧再生中かどうかの状態(ステータス)です。

Flash コンテンツを扱う際には注意が必要です。
NextScreen は Flash の背景色を #FFFFFF(つまり白)に設定します。Web への埋め込み用に作成された Flash ファイルでは外部パラメータにより背景色を指定することを前提としたものがあります。その場合実行結果が予想と異なる場合があります。
NextScreen は "Loop=false" つまり自動ループはしない設定になっています。自動ループを前提とした Flash ファイルは予想と異なる実行結果になる場合があります。
NextScreen の Flash 再生は、マウスを使用するインタラクティブなコンテンツの実行をサポートしません。
「停止を検出する」設定はプレビューで Flash ファイルを再生させ、「ステータス」が「停止」になることを確認してから行なってください。Flash ファイルがループするように作成されている場合、コンテンツが終了しなくなります。停止しない、再生中に停止を行なうなどの Flash ファイルが存在します。その場合は、「表示時間の指定」を使用してください。

Web 表示のプロパティ

Web の表示時間等を設定するためには、シーケンスに割り当てられた Web コンテンツをダブルクリックします。

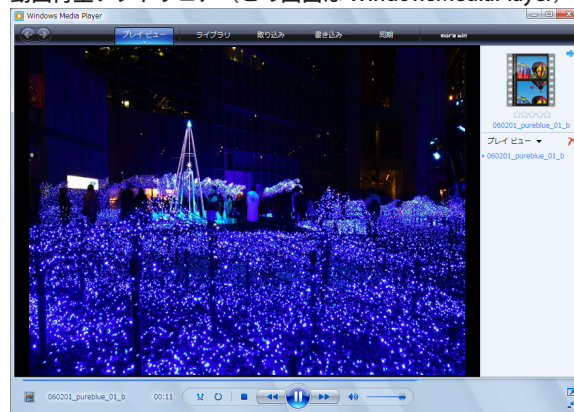
(1) 設定したい Web コンテンツをダブルクリックします。表示された「Web 表示のプロパティ ウィンドウ」で様々な設定を行ないます。

①割り当てられた Web コンテンツの URL です。変更はライブラリで行ってください。
②指定された URL のページを別ウィンドウで表示します。ウィンドウで表示される大きさは、スクリーンで指定したものになります。
③ページを表示する（切り取る枠）位置を横に移動させます。
④ページを表示する（切り取る枠）位置を縦に移動させます。
⑤チェックを入れると、ステージを実行中、この Web コンテンツを表示し続けます。シーケンスに次のコンテンツが設定されていてもこの Web コンテンツで停止します。
⑥このコンテンツの表示時間を 0.1 秒単位で入力します。

Web表示はビューワPCにインストールされているInternetExplorerの機能を利用します。そのため、表示されるWebページはInternetExplorerで正しく表示できる必要があります。左上を基準にスクリーンのサイズで切り取られます。スクロールバーは表示しません。表示位置のオフセットを指定することによって切り取る位置を変更することができます。
Web 表示の機能は表示を行なうのみで、マウス操作をサポートしません。

【重要】旧バージョンにあった Web 表示のトランジッション機能は廃止されました。

動画コンテンツについて

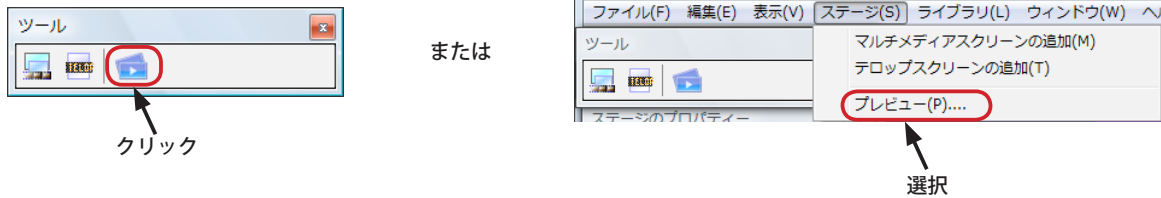
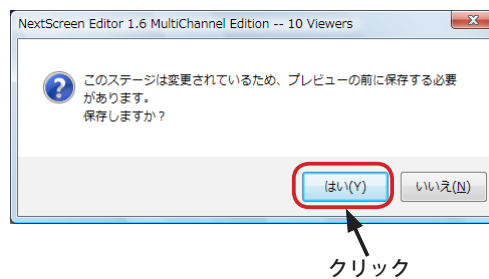
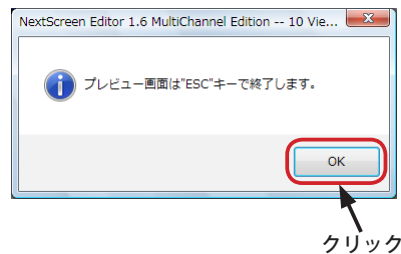
動画コンテンツは表示時間などの設定を行なうことができません。動画の再生が終了すると次のコンテンツが表示されます。シーケンスの動画コンテンツをダブルクリックした場合は、その動画の拡張子に関連付けられている動画再生ソフトウェアが起動し、動画ファイルを再生します。

動画再生ソフトウェア（この画面は WindowsMediaPlayer）

NextScreen の動画再生は WindowsMediaPlayer の機能を利用します。再生可能な動画の種類はビューワ PC の環境に依存します。エディタでライブラリに登録できて、プレビューで表示できたとしても、ビューワで表示できるとは限りません。MPEG2 のように標準の WindowsMediaPlayer で再生できない動画形式を使用する場合、特に注意が必要です。

シーケンスの確認（ステージのプレビュー）

シーケンスへコンテンツが正しく割り当てられているかを確認するためには、ステージのプレビュー機能を使用します。

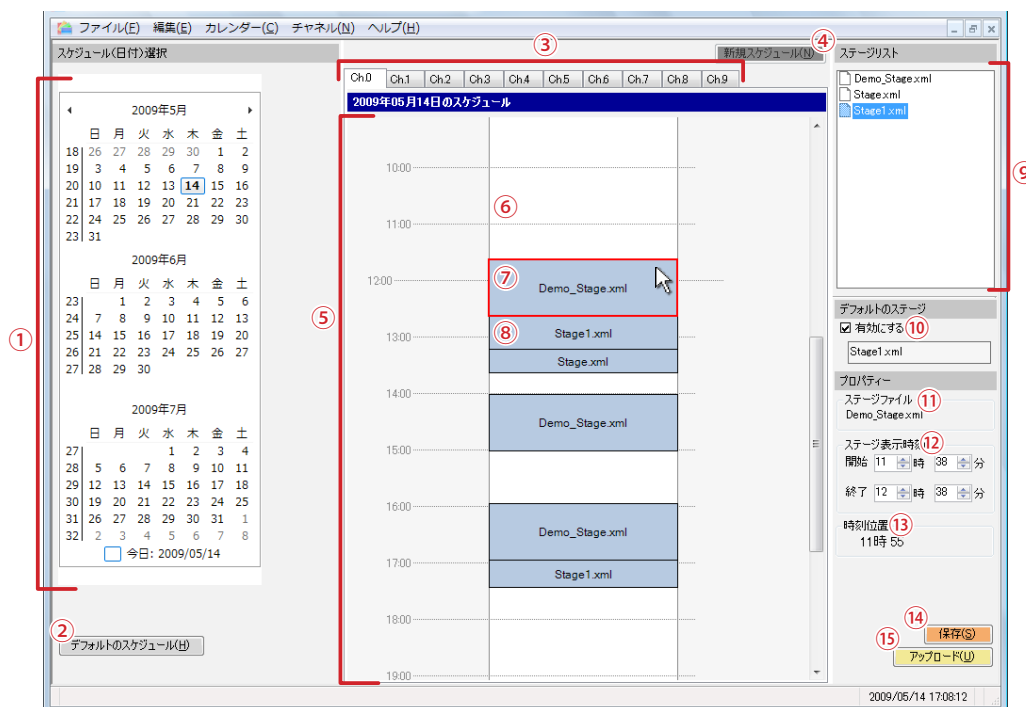
(1) ステージの編集画面で、ツール ウィンドウの をクリックするか、メニューから「ステージ」－「プレビュー」を選びます。

または

(2) ステージが保存されていない場合は保存を促すダイアログボックスが表示されます。「はい」をクリックします。

(3) プレビューの終了方法を知らせるダイアログボックスが表示されます。「OK」をクリックします。

(4) プレビューが表示されます。終了するためには、キーボードの「ESC」キーを押します。

第 7 章 スケジュール

第 7 章 スケジュール

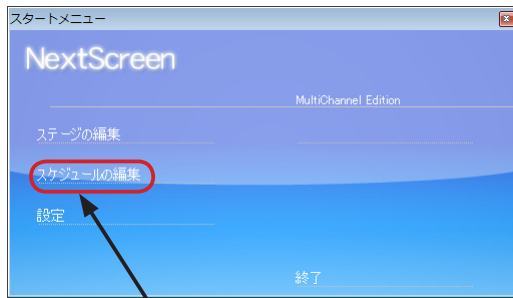
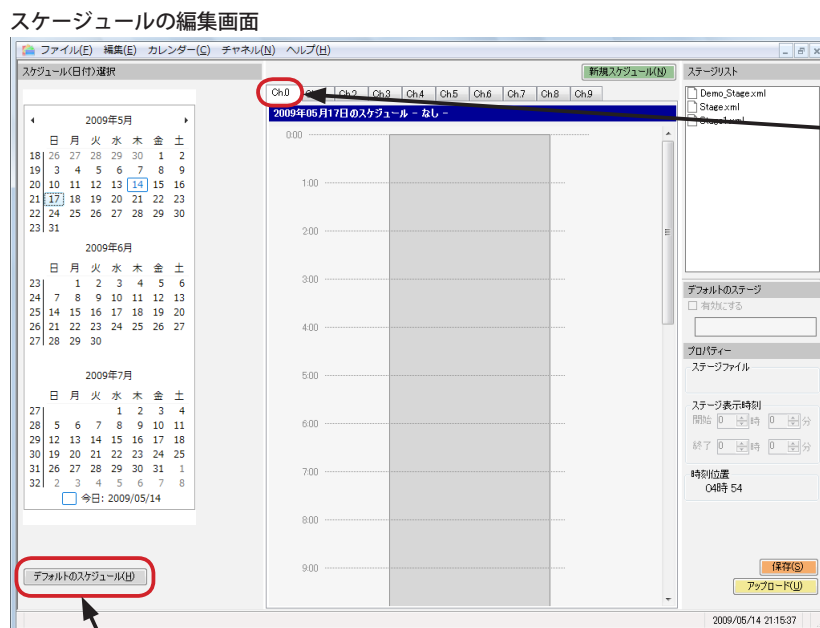
スケジュールについて

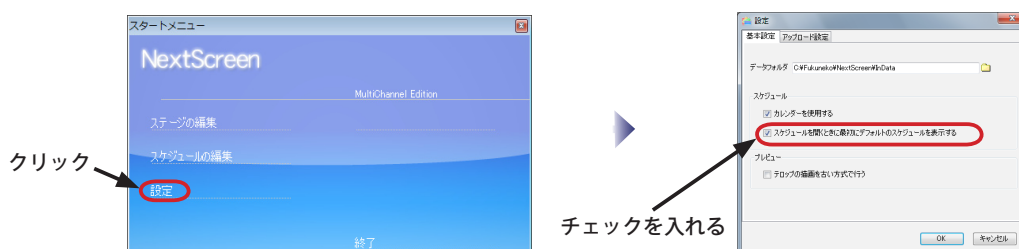
ステージを作成し、スクリーンを配置し、コンテンツをシーケンスに割り当てただけではビューワが表示することはできません。いつ、どのステージを表示させるのかという「スケジュール」を設定する必要があります。
MultiChannel Edition では、複数のスケジュールセットを扱うことができます。それぞれのスケジュールセットを「チャネル」と呼びます。
Standard Edhition は 1 つのチャネルのみ扱うことができます。

①カレンダー。日付をクリックすると、その日のスケジュールを⑤の領域に表示します。太字で表示された日付はスケジュールが設定された日を表します。
②クリックすると、⑤の領域にデフォルトのスケジュールを表示します。
③チャネル。タブで編集するチャネルを切り替えます。（0 ～ 9 の 10 チャネル。Standard Edition は 0 のみ）
④クリックすると、選択された日付のスケジュールを作成します。（作成済みの場合はクリックできません。）
⑤ 1 日のスケジュール表示（タイムテーブル）。ステージリスト（⑨）からステージをドラッグ＆ドロップすることでスケジュールを設定します。
⑥ステージが割り付けられていない時間帯。（デフォルトのステージが指定されている場合はデフォルトのステージを表示）
⑦ステージが割り付けられ、選択されている時間帯。
⑧ステージが割り付けられている時間帯。
⑨ステージリスト。作成済みのステージが一覧表示されます。ここから⑤の領域にドラッグ＆ドロップします。
⑩デフォルトのステージをドラッグ＆ドロップにより指定できます。デフォルトのステージは、割り付けられていない時間に表示させるステージのことです。デフォルトのステージを指定しないこともできます。
⑪選択されている時間帯に設定されているステージのファイル名です。
⑫選択されている時間帯の開始時間と終了時間を設定できます。
⑬マウスポインタが位置する時間です。
⑭スケジュールを保存します。
⑮アップロードを行ないます。（オールインワン設定の場合はボタンが無効になります。）

デフォルトのスケジュール

スケジュールは日付単位で作成します。例えば、2009 年 4 月 10 日に表示を行ないたい場合は 2009 年 4 月 10 日のスケジュールを作成しなければなりません。スケジュールが作成されていない日付については何も表示されないことになります。（NextScreen のカバースクリーンが表示されます。）これを避けるために、最初にデフォルトのスケジュールを設定することをお奨めします。
デフォルトのスケジュールはスケジュールが作成されていない日付に表示を行なうための 1 日分のスケジュールです。毎日同じスケジュールによる表示を行ないたい場合は、デフォルトのスケジュールを設定するだけでもかまいません。

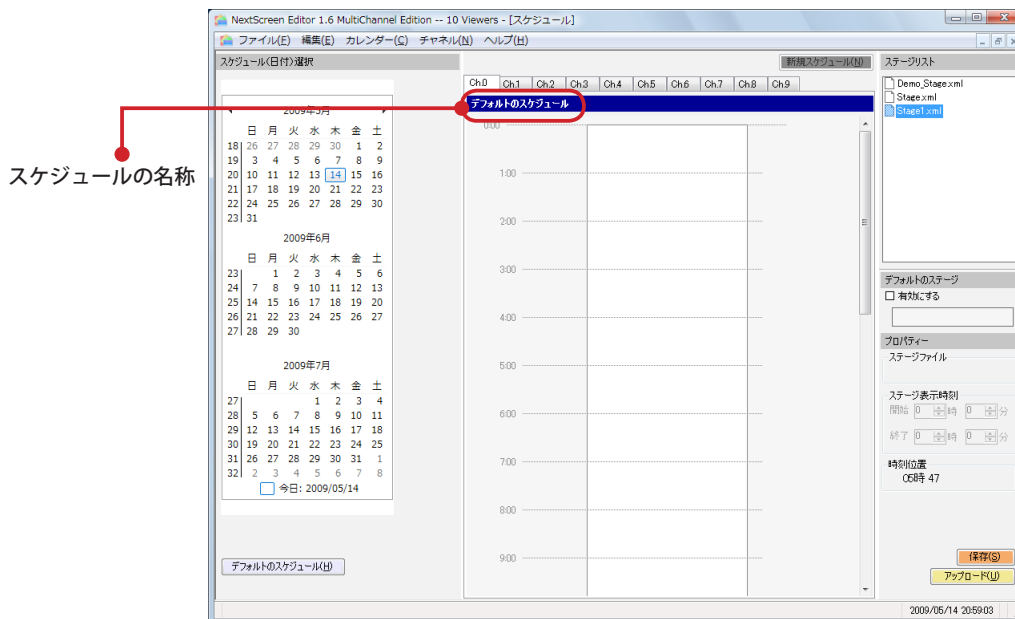
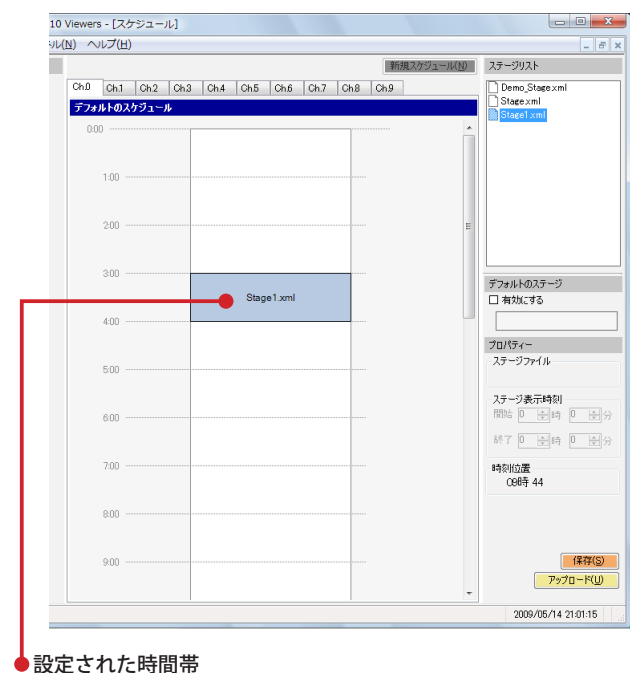
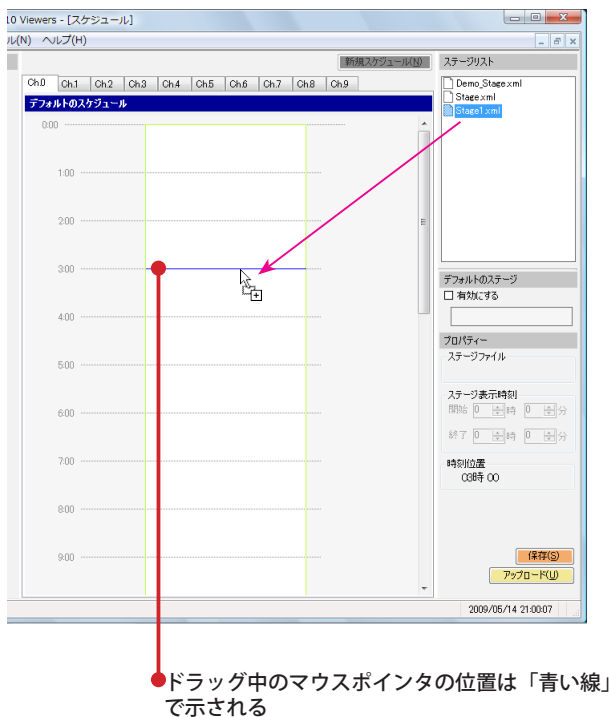
【重要】「デフォルトのスケジュール」と「デフォルトのステージ」を混同しないでください。

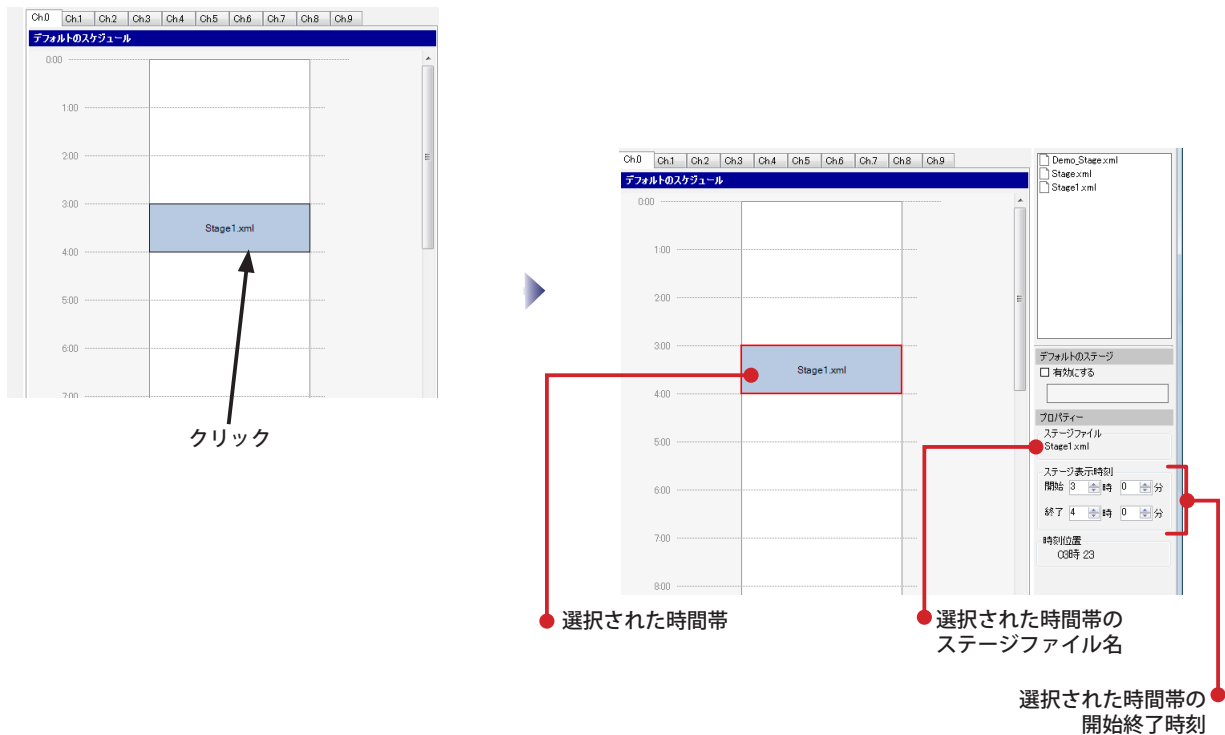
(1) スケジュールを設定するためにはエディタのスタートメニューから「スケジュールの編集」をクリックしてください。

(2) スケジュールの編集画面が表示されます。設定したいチャネルタブをクリックしてから、デフォルトのステージを設定するために、「デフォルトのステージ」ボタンをクリックしてください。

スケージュールの編集画面

エディタの初期設定では、スケジュールの編集画面を開くと、当日のスケジュールを表示するようになっています。スケジュールの編集画面を開いたときに、デフォルトのスケジュールを表示するようにするためには、スタートメニューから「設定」をクリックし表示される設定画面で、「スケジュールを開くときに最初にデフォルトのスケジュールを表示する」にチェックを入れてください。

クリック

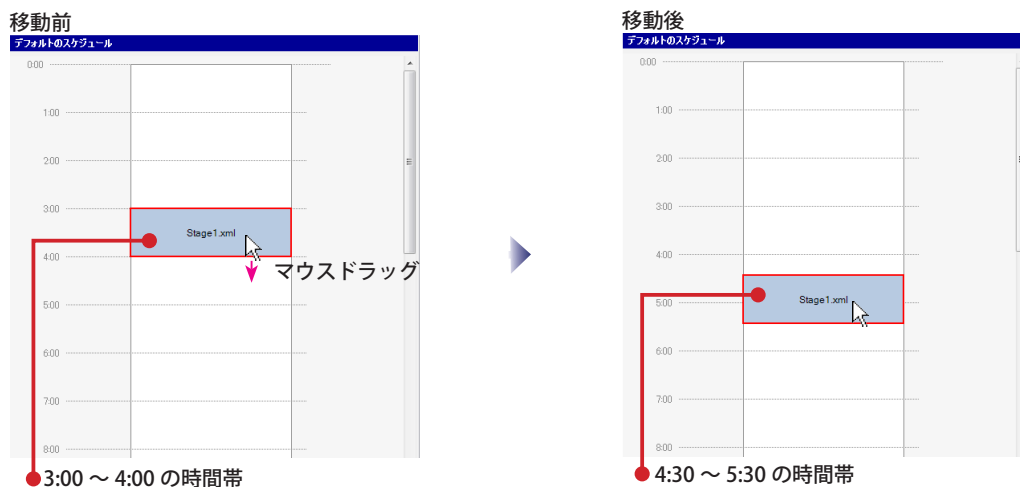
チェックを入れる

デフォルトのスケジュール

(3) スケジュールの名称が、「デフォルトのスケジュール」になっていることを確認してください。

(4) ステージリストからステージをドラッグ＆ドロップして時間帯を設定します。ドロップしたときのマウスポインタの位置の時間（下図例では 3:00）から約 60 分間の時間帯が設定されます。
この例では、3 時 00 分から 4 時 00 分の時間に「Stage1」というステージが表示されます。

時間帯を変更する

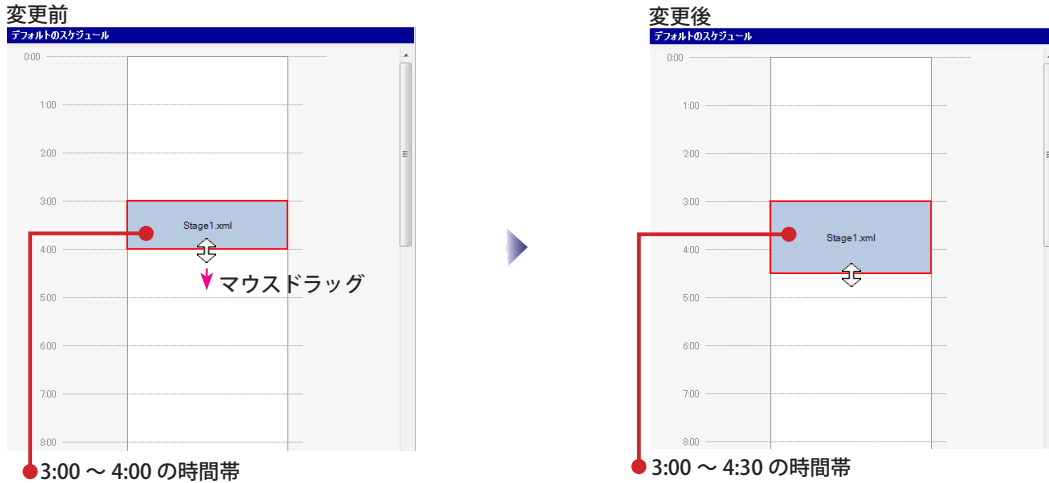
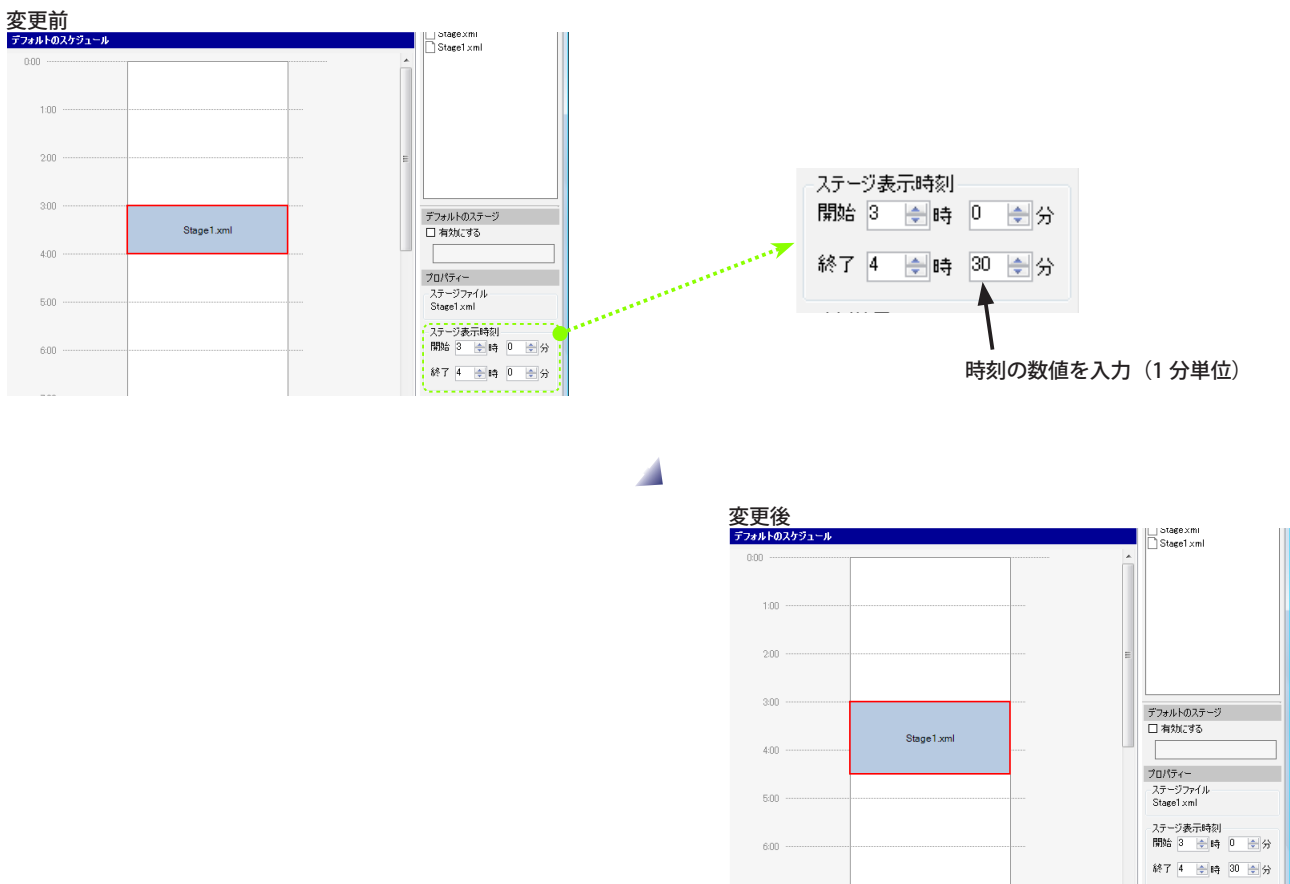
(1) ステージが割り付けられた時間帯を変更するためには、その時間帯をクリックし、選択された状態にします。選択された時間帯は「赤い線」で囲まれます。
時間帯が選択されると、その時間帯に割り当てられたステージファイル名と開始と終了時刻が表示され、確認することができます。

(2) ステージが割り当てられた時間帯はマウスを使って開始や終了の時刻を変更することができます。選択された時間帯で、マウスの左ボタンを押したまま、上下に移動させます。希望する時間に移動したら、マウスボタンを離します。これにより、ステージを表示する時間の長さは変更せずに、開始と終了の時刻を変更できます。
表示されている開始と終了時刻の数値を変更することによっても変更することが可能です。

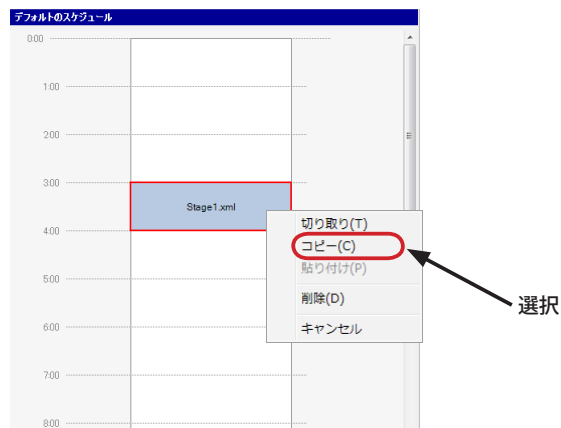
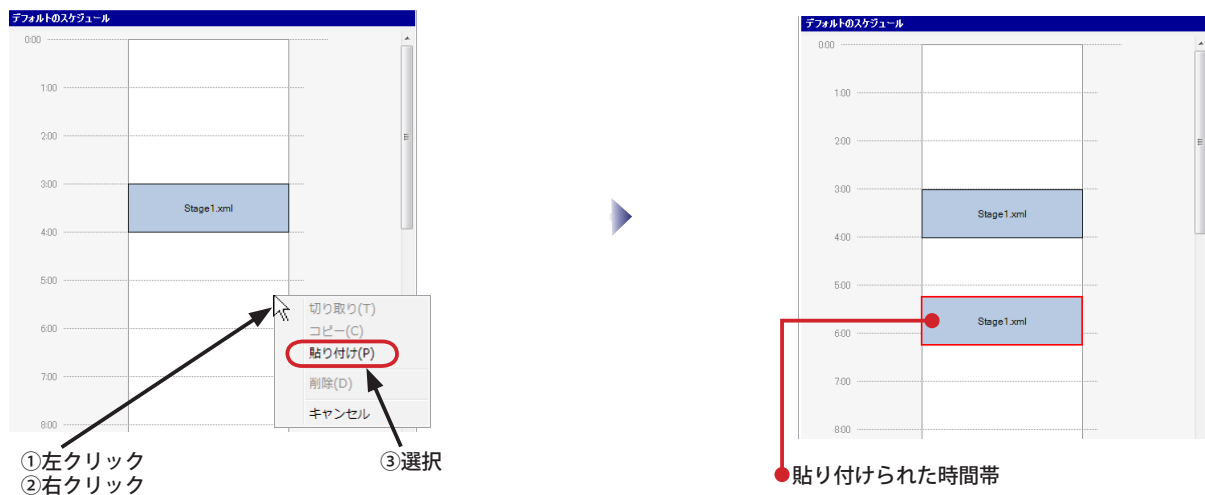
移動前

移動後

キーボードの矢印キーでも移動できます。

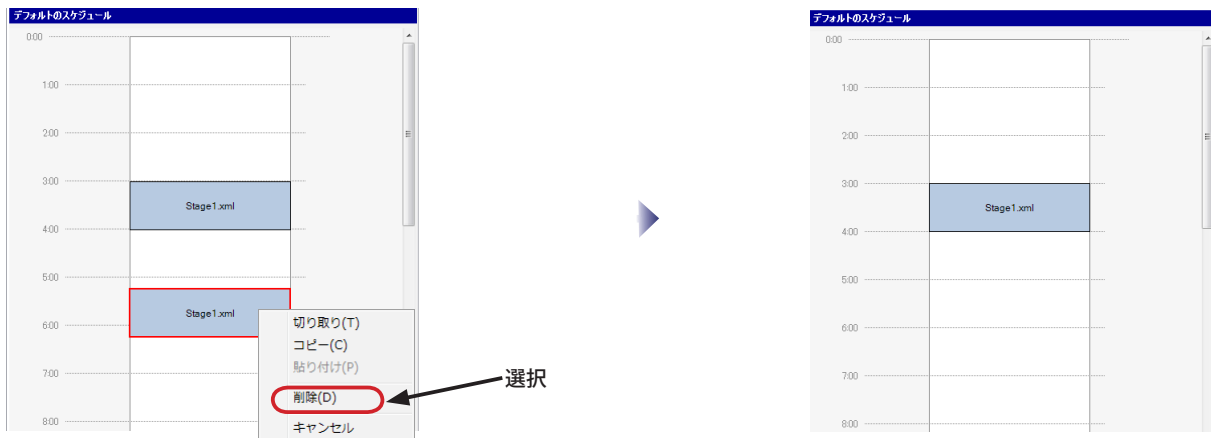
↑↓キーで、**スケジュールを移動**

時間帯を変更する

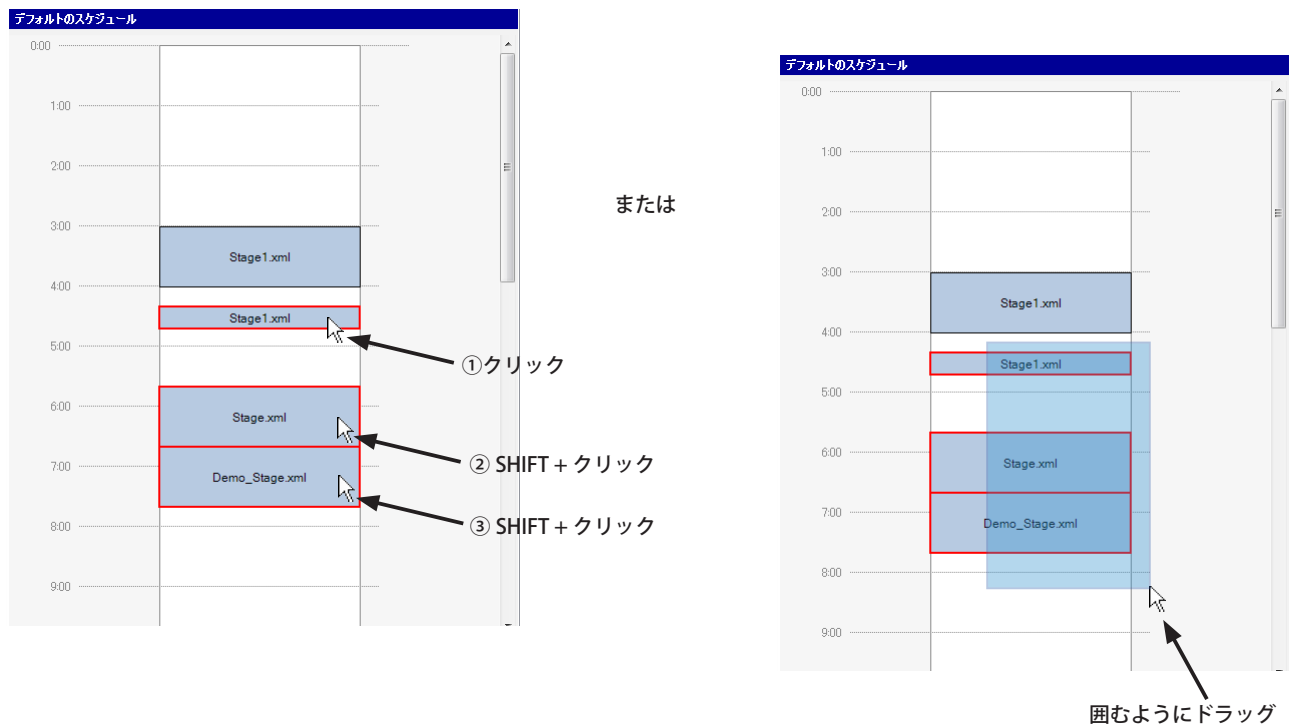
(3) ステージが割り付けられた時間帯の開始時刻や終了時刻をマウスを使用して変更できます。選択された状態の時間帯の囲まれた上または下の赤い色の線の上にマウスポインタを持ってくると、マウスポインタの形状が に変わります。この状態でマウスの左ボタンを押したまま上下いずれかの方向へ動かします。希望の時刻のところでマウスボタンを離します。

(4) ステージが割り付けられた時間帯の開始時刻や終了時刻は、数値入力でも変更できます。時間帯を選択し、画面右下の「ステージ表示時刻」の数値を変更します。

時間帯をコピー＆貼り付ける

(1) ステージが割り付けられた時間帯をコピーし、貼り付けることができます。時間帯を選択し、右クリックで表示されるコンテキストメニューの「コピー」を選びます。

(2) 貼り付けたい時間のところを左クリックします。（時間帯の選択が解除されます。）そのまま右クリックして表示されるコンテキストメニューの「貼り付け」を選びます。

時間帯を削除する

(1) 時間帯を選択し､右クリックで表示されるコンテキストメニューの「削除」を選びます。（キーボードの「delete」キーでも可）

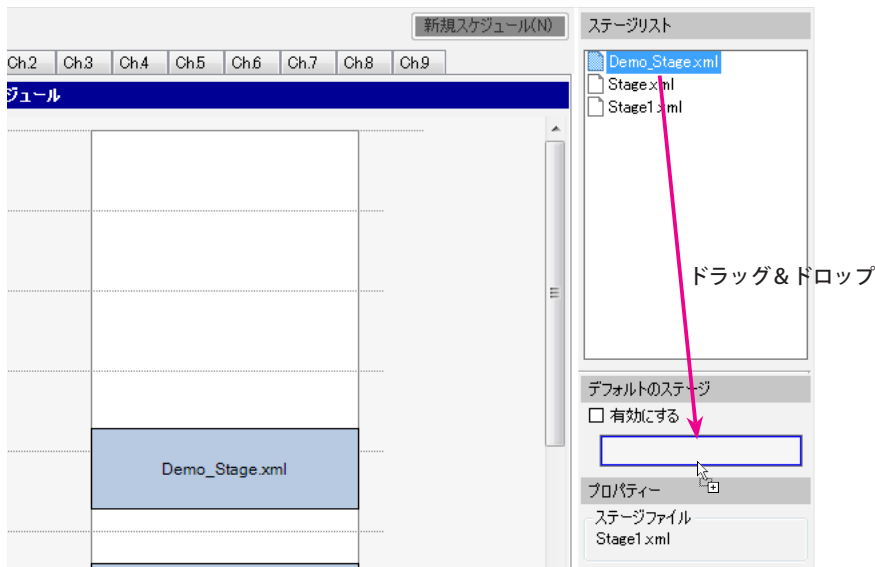
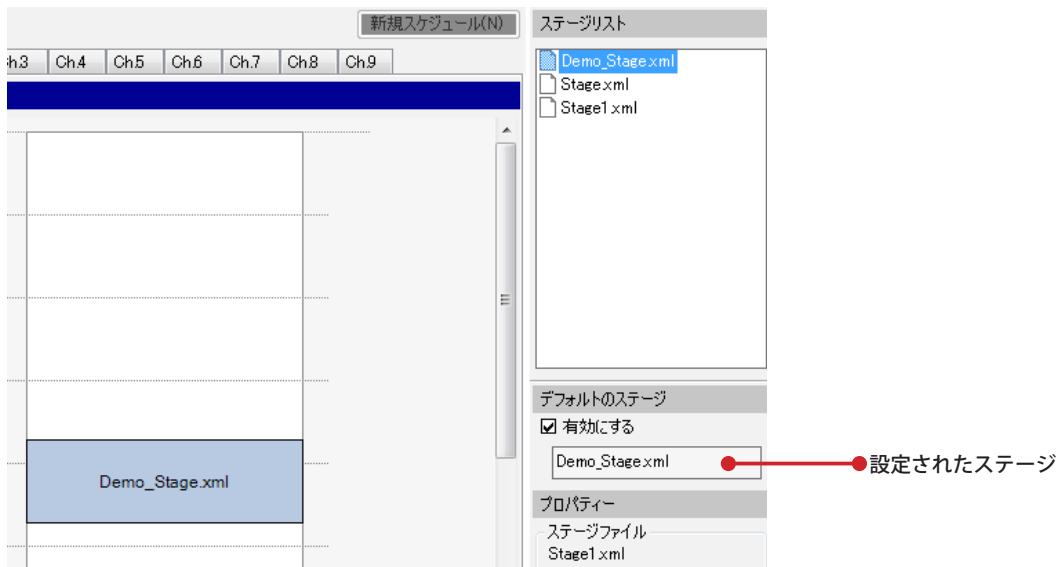
【重要】警告無しで削除されるので注意が必要です。

複数時間帯を選択する

(1) キーボードの「shift」キーを押したまま､時間帯を選択していくと､複数の時間帯を選択できます。選択後は「コピー」や「貼り付け」､「削除」などを行なうことができます。
マウスドラッグで範囲指定することにより複数の選択をすることもできます。

または

デフォルトのステージ

ステージが割り付けられていない時間帯（白い部分）は何も表示されません。（NextScreen のカバースクリーンだけが表示されます。）
何も表示されない状態を避けるため、あるいは 1 日中同じステージを表示させたい場合には、デフォルトのステージを設定します。

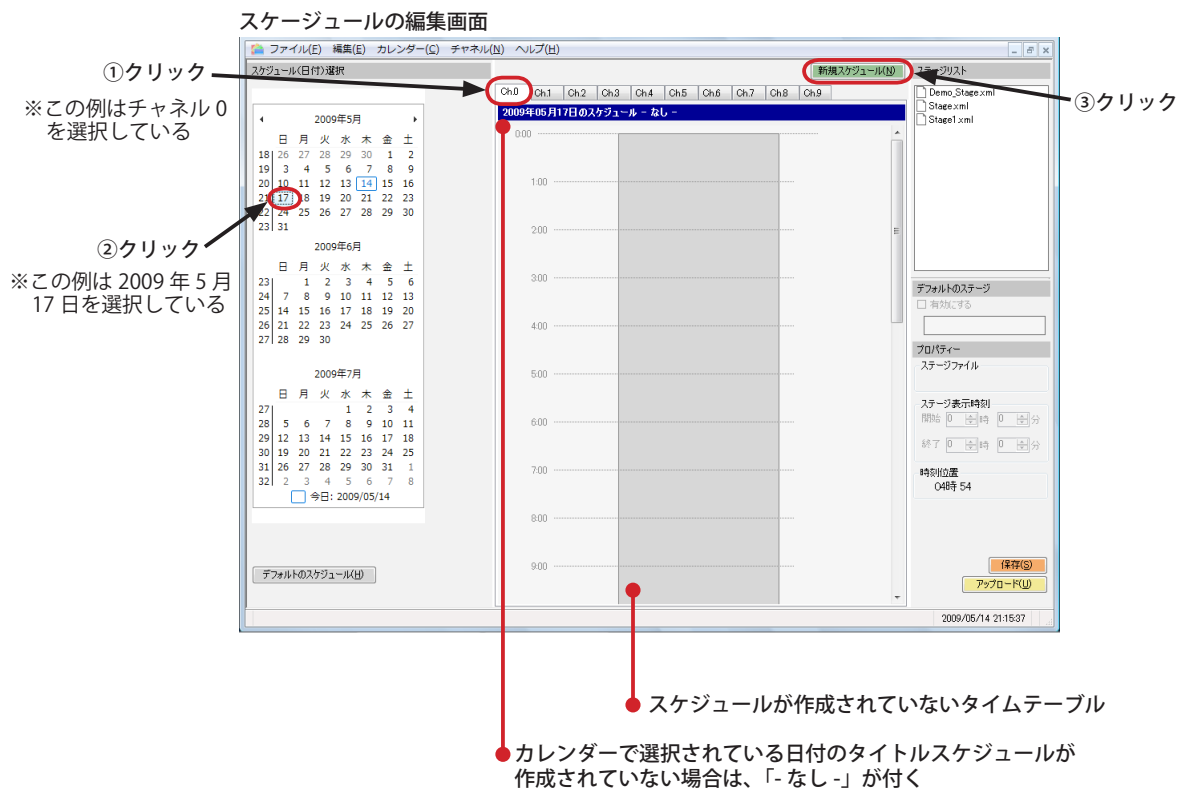
【重要】「デフォルトのステージ」と「デフォルトのスケジュール」とを混同しないでください。

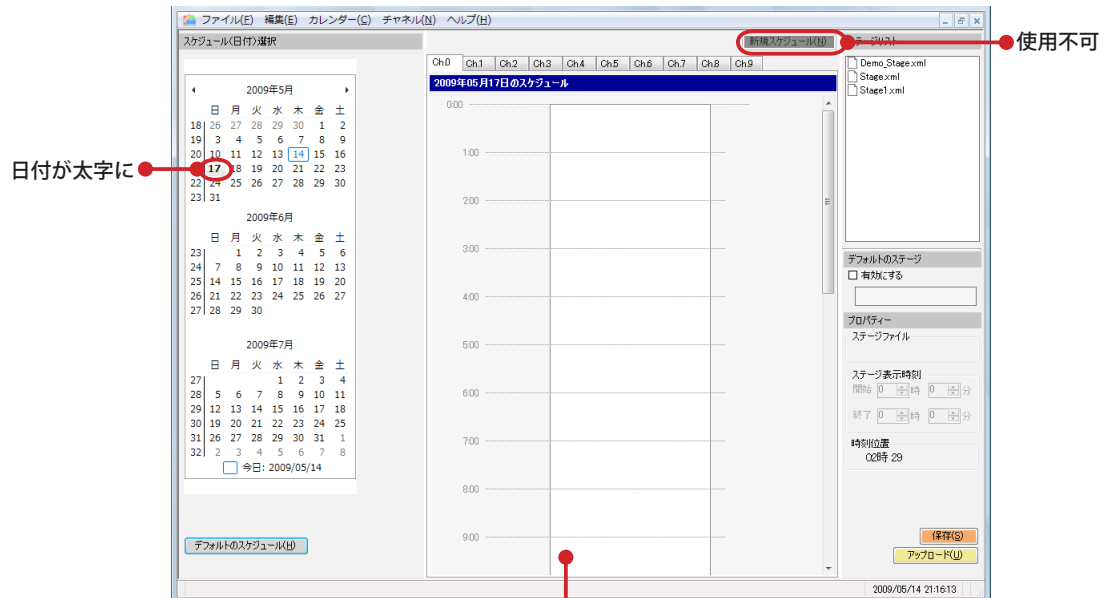
(1) ステージリストから「デフォルトのステージ」に設定したいステージを選択します。次にマウスの左ボタンを押したまま「デフォルトのステージ」へ移動し、ボタンを離します。（ドラッグ＆ドロップ）

(2) 矩形の中にステージファイル名が表示され、デフォルトのステージに設定されます。

スケジュールの新規作成

スケジュールは日付単位で作成します。例えば、2009 年 4 月 10 日に表示を行ないたい場合は 2009 年 4 月 10 日のスケジュールを作成しなければなりません。スケジュールが作成されていない日付については、デフォルトのスケジュールが設定されていなければ、何も表示されないことになります。（NextScreen のカバースクリーンが表示されます。）これを避けるために、最初にデフォルトのスケジュールを設定することをお奨めします。デフォルトのスケジュールについては、「第 7 章 スケジュール」の「デフォルトのスケジュール」を参照してください。

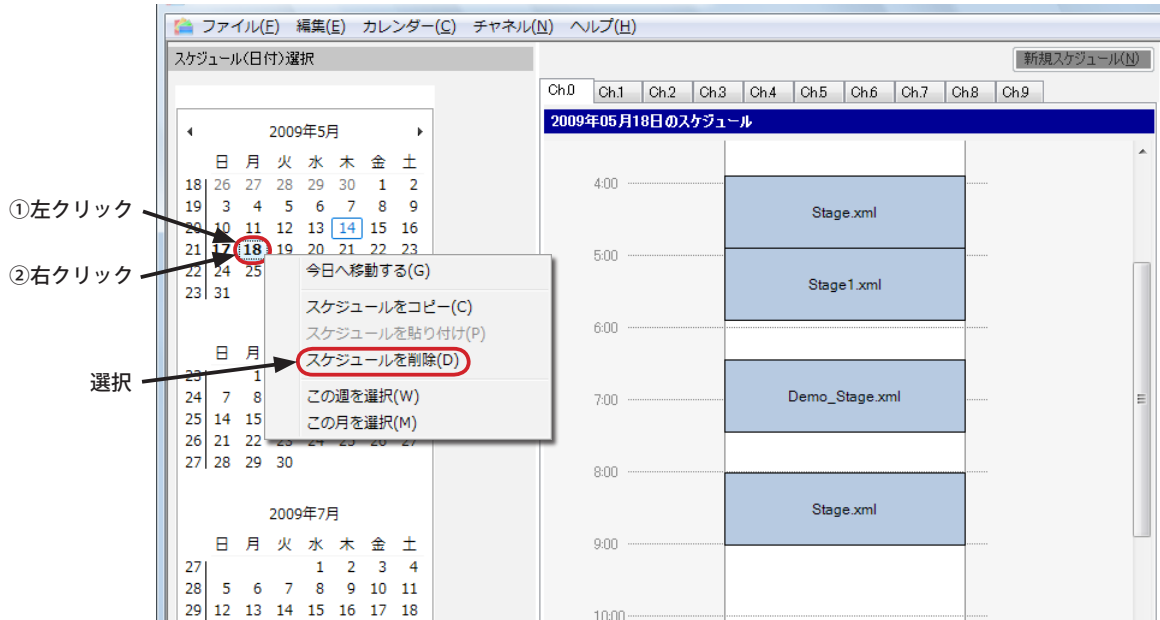
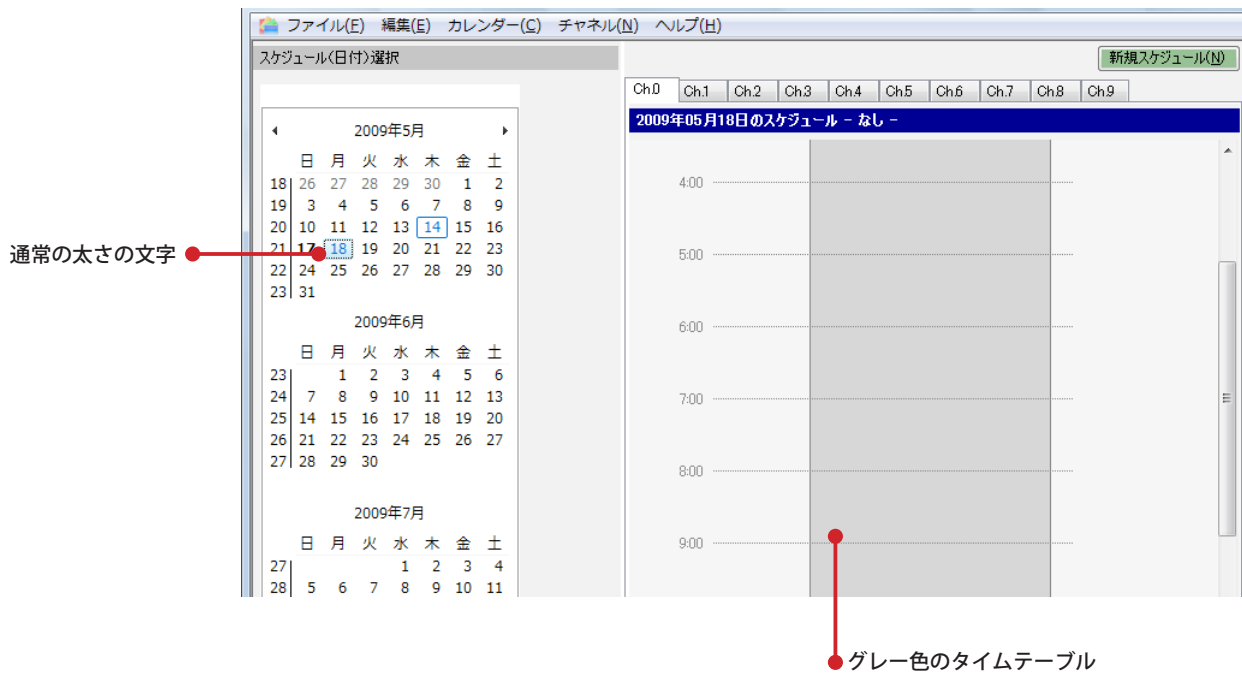
【重要】「デフォルトのスケジュール」と「デフォルトのステージ」を混同しないでください。

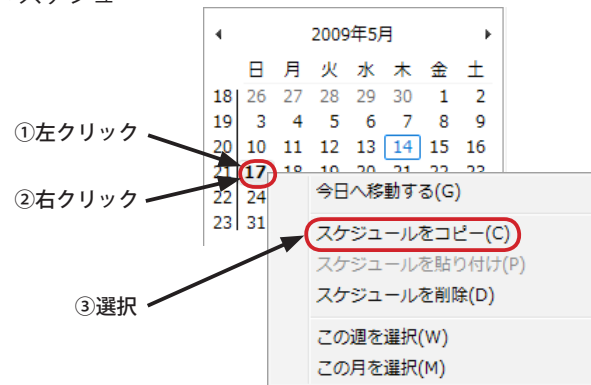
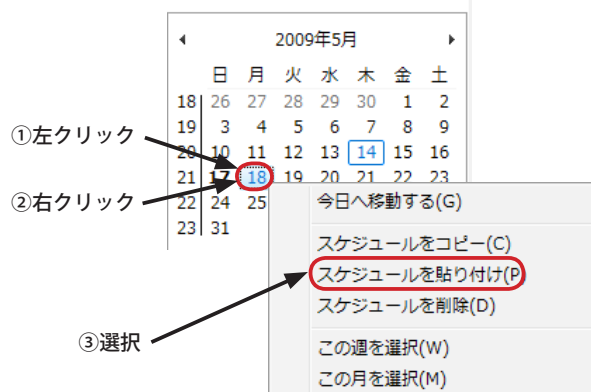
(1) スケジュールを設定するためにはエディタのスタートメニューから「スケジュールの編集」をクリックして、スケジュール編集画面を開いてください。

(2) スケジュールの編集画面が表示されます。設定したいチャネルタブをクリックしてから、新規作成したい、画面左のカレンダーの日付をクリックします。スケジュールが作成されていない日のタイムテーブルはグレー色になっています。チャネルタブの右上にある「新規スケジュール」ボタンをクリックして、スケジュールを作成してください。

スケジュールの新規作成

(3) スケジュールが作成されると、タイムテーブルの色が白色になります。「新規スケジュール」ボタンはグレー色になり、使用できなくなります。また、カレンダーの日付は太字（ボールド）になります。
ステージをドラッグ＆ドロップしてスケジュールを設定してください。詳しくは、「デフォルトのスケジュール」以下を参照ください。

スケジュールの削除

(1) カレンダーから、削除したい日付を選びます。右クリックして表示されるコンテキストメニューの「スケジュールを削除」を選びます。

【重要】警告なしで削除されますので注意してください。

(2) スケジュールが削除され、日付の文字は太字から通常の文字へ、タイムテーブルはグレー色になります。

スケジュールのコピー＆貼り付け

(1) カレンダーから、コピー元の日付を選びます。右クリックして表示されるコンテキストメニューの「スケジュールをコピー」を選びます。

(2) カレンダーから、コピー先の日付を選びます。右クリックして表示されるコンテキストメニューの「スケジュールを貼り付け」を選びます。

(3) カレンダーから、コピー先の日付の文字が太字になり、コピーされます。

複数のスケジュールを選択

スケジュールは、1 日単位の他 1 週、1 月単位で選択できます。選択された複数のスケジュールは削除したり、コピーしたりすることができます。

(1) 日付を右クリックして表示されるコンテキストメニューの「この週を選択」を選ぶと、1 週間を選択することができます。

(2) 日付を右クリックして表示されるコンテキストメニューの「この月を選択」を選ぶと、ひと月を選択することができます。

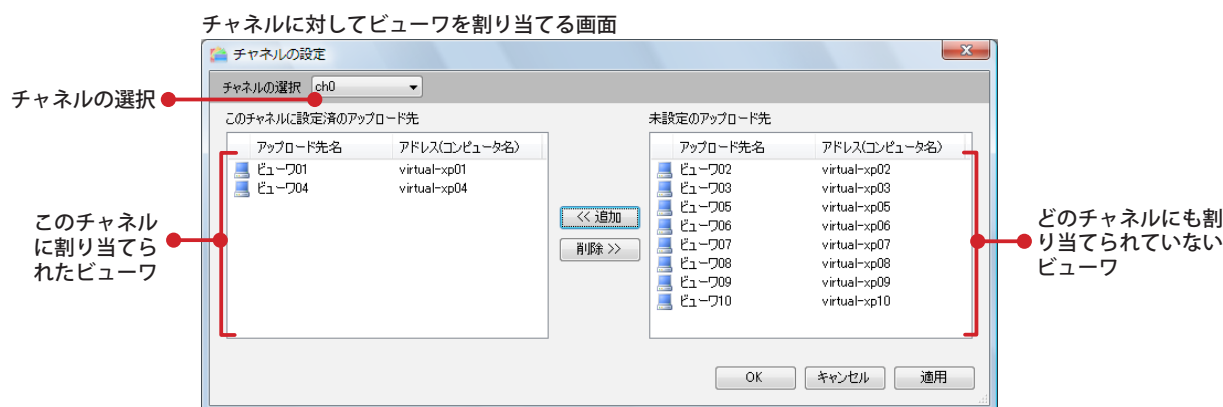
第 8 章 アップロード

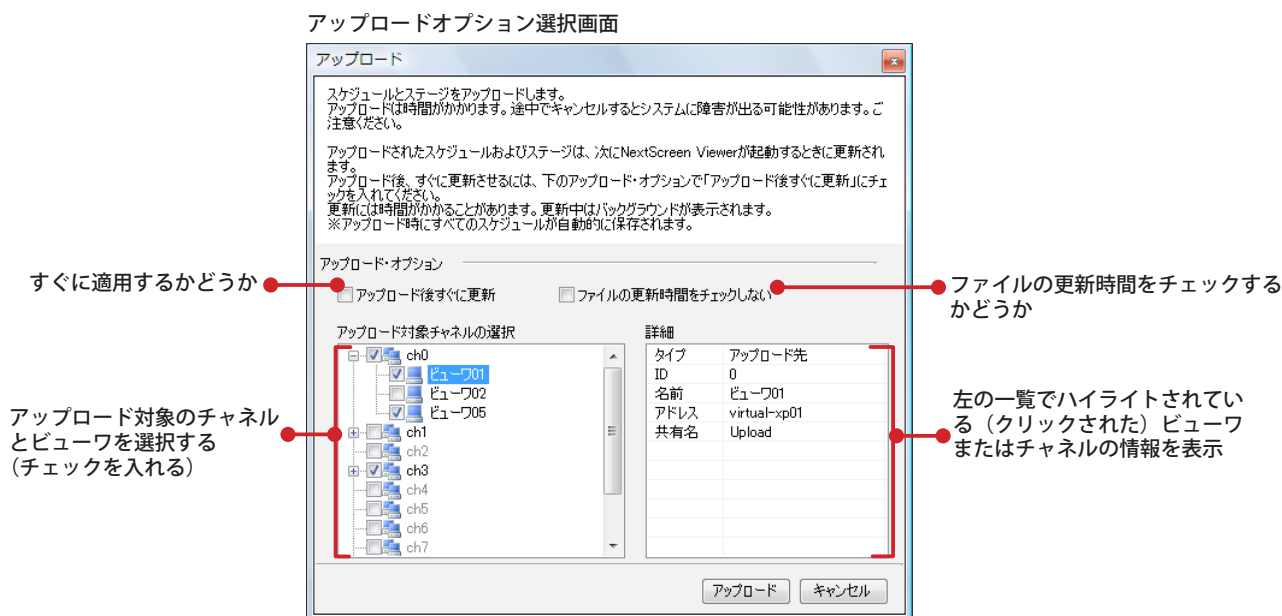
第 8 章 アップロード

アップロードについて

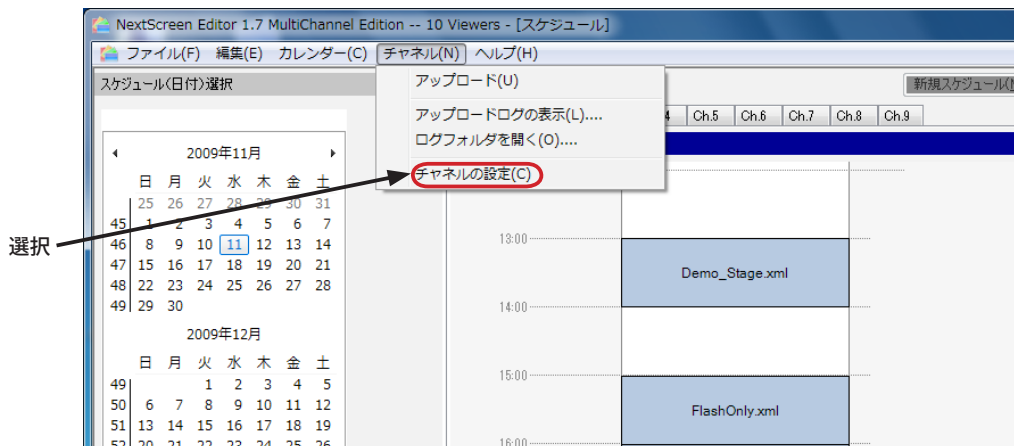
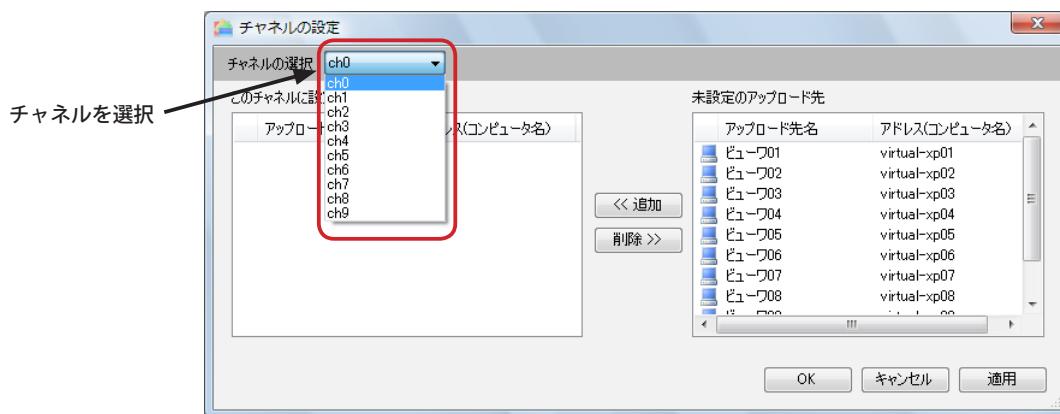
NextScreen のエディタとビューワを別の PC で動作させる場合、スケジュールを設定した後、アップロードを行う必要があります。アップロードは、「スケジュール」、「スケジュールに設定されているステージ」、「ステージに割り当てられているコンテンツ」をビューワへ送信する処理のことです。アップロードは、チャネル単位で行なわれるため、あらかじめチャネルに対してビューワを割り当てておかなければなりません。

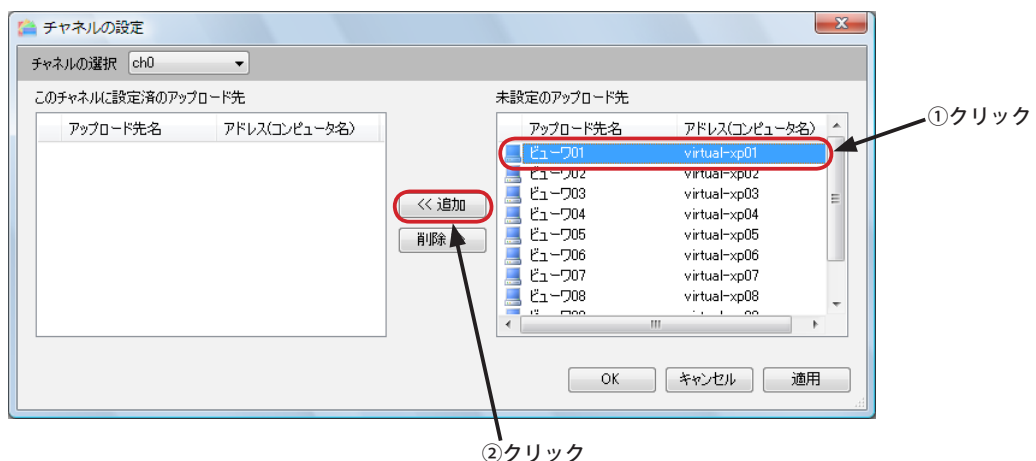
※ Standard Edition は 1 つのチャネルのみ扱うため、チャネルに対してビューワを割り当てる操作は必要ありません。

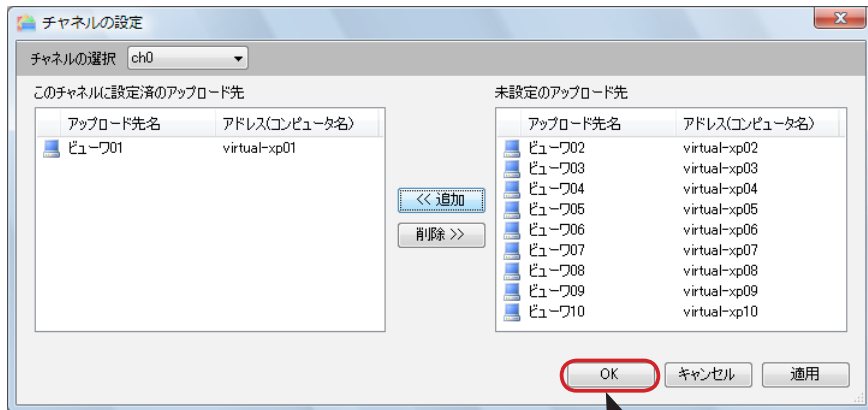
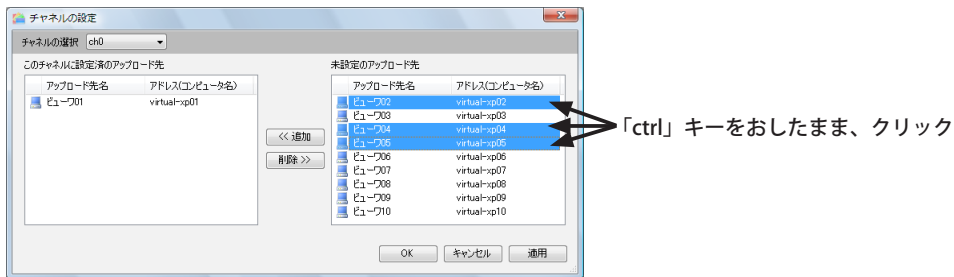
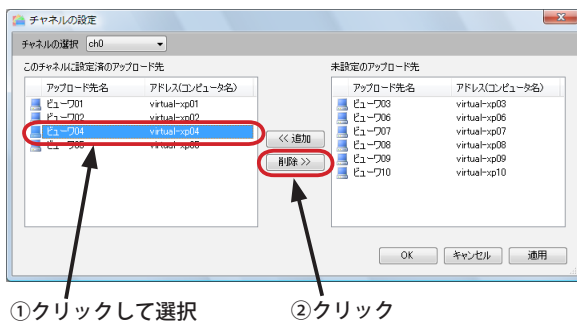
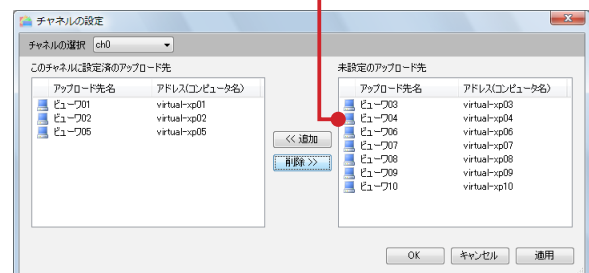
【重要】NextScreen のアップロード機能は、エディタからビューワへ 1 台づつコンテンツを送ります。MultiChannel Edition を使用するとき、ビューワの数が多い場合にはアップロードに非常に長い時間がかかることがあります。（コンテンツの容量やネットワーク回線の速度に依存します。） 1 回にアップロードするビューワの数を 20 台未満にすることを推奨します。

※ビューワ（アップロード先）の名称やアドレスは「設定」の「アップロード設定」で行ないます。詳しくは「第 2 章 初期設定」－「アップロード先の登録（エディタ）」を参照してください。

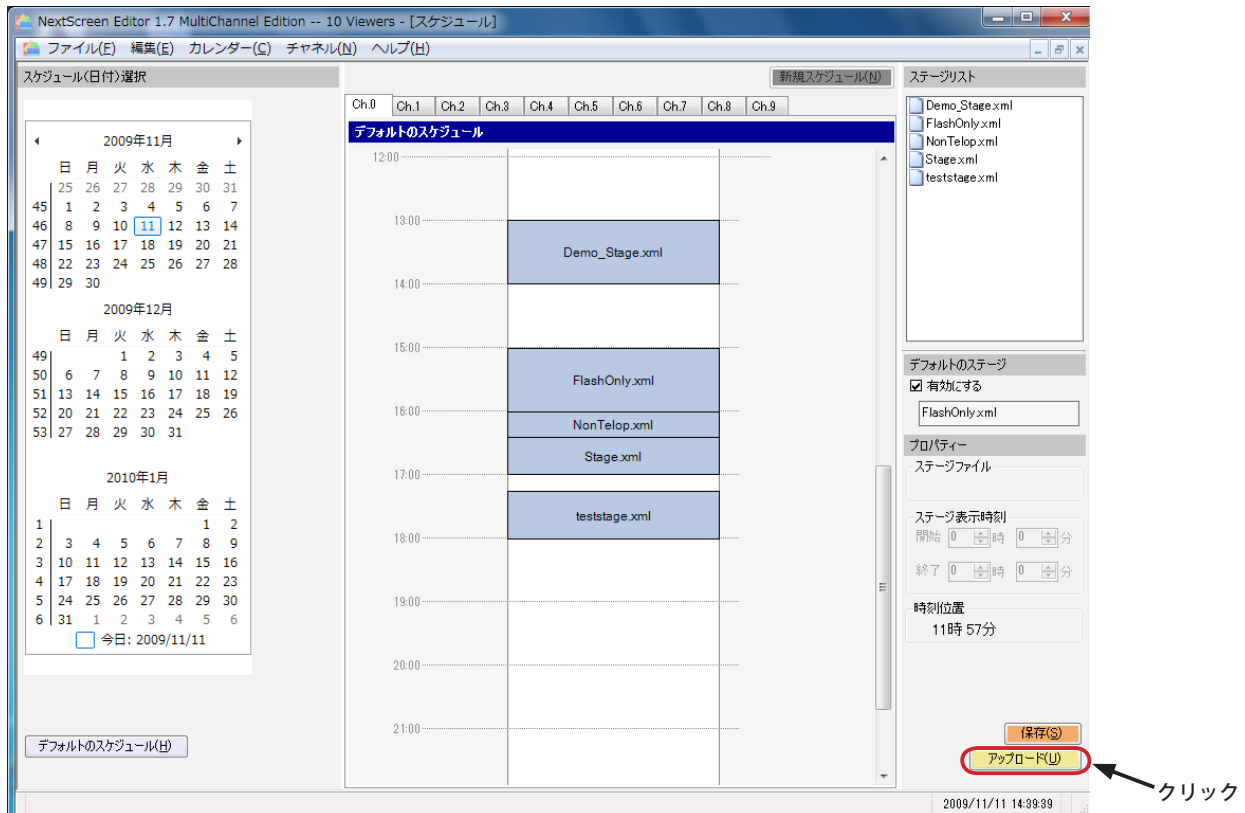
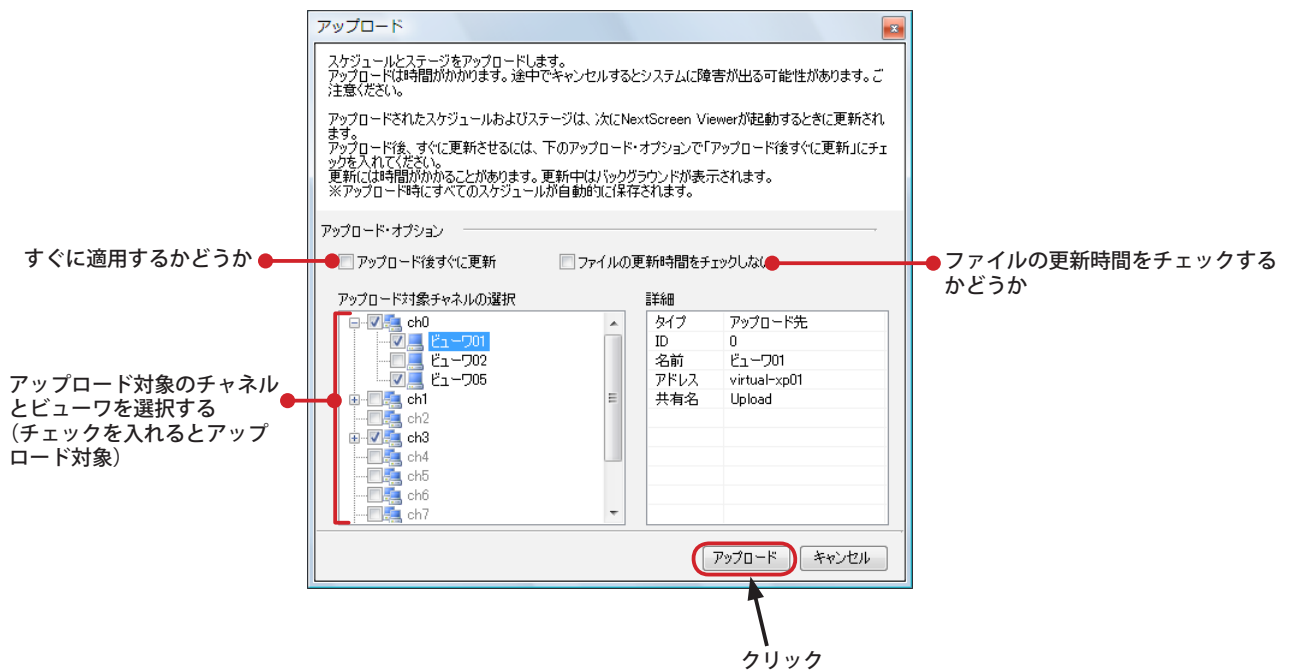
アップロード時にはオプションを選択できます。
通常アップロードはビューワ動作中に行なわれます。「アップロード後すぐに更新」にチェックを入れなければ、アップロードされたスケジュール、ステージ、コンテンツはすぐに適用されません。ビューワが次に起動（再起動）した時にアップロードされた情報が適用されます。「ファイルの更新時間をチェックしない」にチェックを入れると、全てのアップロード対象ファイルを強制的にアップロードします。通常はファイル更新時間を比較し、アップロード元のファイルが新しい場合のみアップロードを行ないます。
MultiChannel Edition では、アップロード対象のチャネルと、ビューワを選択することができます。

チャネルの設定

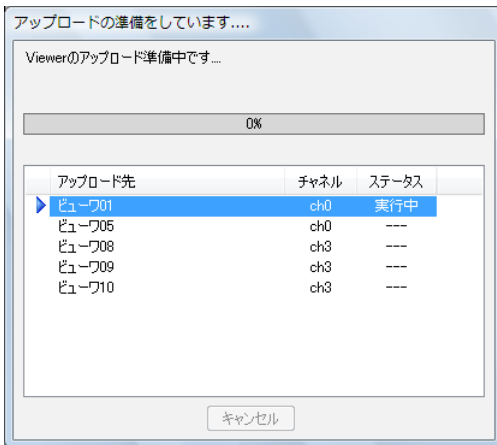
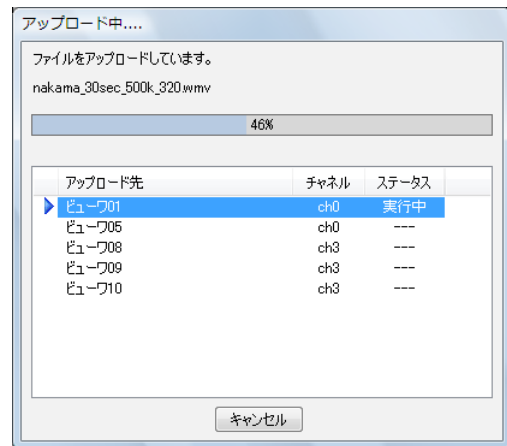
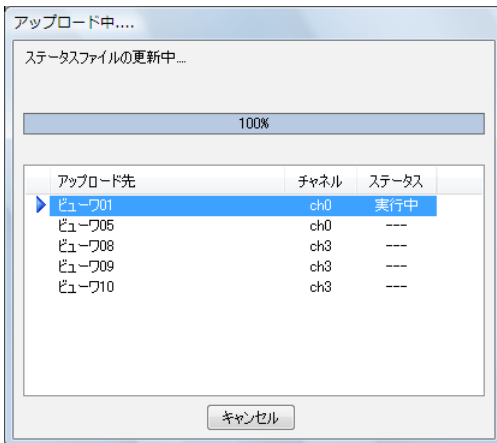
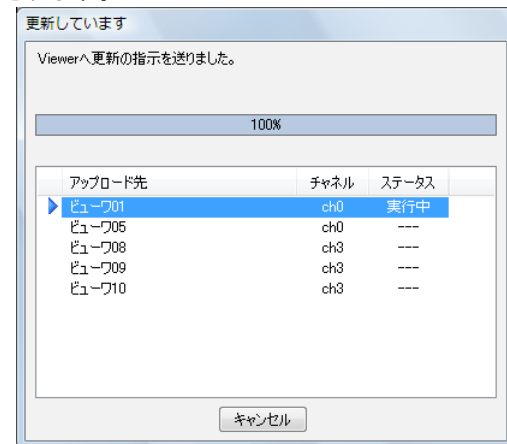
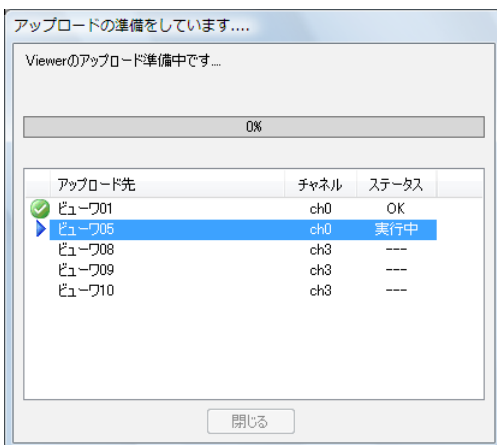
アップロードを行なう前に、チャネルに対してビューワを割り当てる必要があります。Standard Edition ではこの操作はありません。

(1) スケジュールの設定画面のメニューから「チャネル」－「チャネルの設定」を選びます。

(2)「チャネルの設定」が表示されます。「チャネルの選択」ドロップダウンメニューで設定したいチャネルを選びます。

※ビューワ（アップロード先）の名称やアドレスは「設定」の「アップロード設定」で行ないます。詳しくは、「第 2 章 初期設定」－「アップロード先の登録（エディタ）」を参照してください。

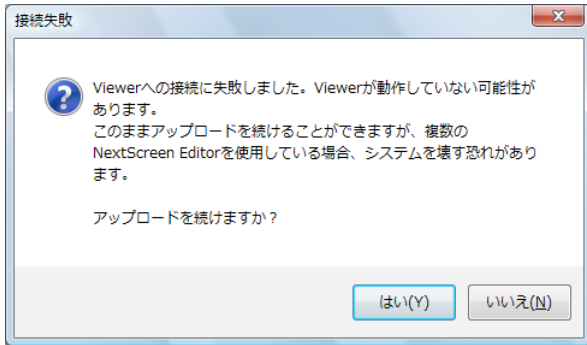
(3) 右側の一覧「未設定のアップロード先」から割り当てたいビューワ（アップロード先）をクリックして選択し､「追加」ボタンをクリックします。

チャネルの設定

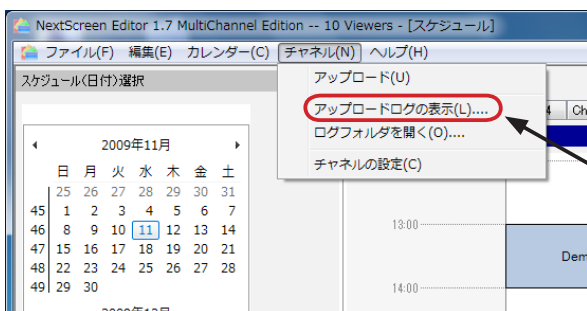
(4) 左側の一覧「このチャネルに設定済のアップロード先」にビューワ（アップロード先）が表示され､割り当てられます。
チャネルを切り替えて必要な割り当てを行なってください。完了したら、「OK」ボタンをクリックします。

キーボードの「ctrl」キーを押したままクリックすると、複数のビューワを選択できます。

(5) 対象のチャネルからビューワの割り当てを解除したいときは､左側の一覧「このチャネルに設定済のアップロード先」
で、解除したビューワをクリックして選択し、「削除」ボタンをクリックしてください。

アップロードをする

(1) スケジュールの設定画面の右下の「アップロード」ボタンをクリックします。（または、メニューから「チャネル」ー「アップロード」を選びます。）

(2)「アップロード」画面が表示されます。オプション、アップロード対象チャネルとビューワを選択し、「アップロード」ボタンをクリックします。

アップロードをする

(3) アップロードが開始されます。

(4) コンテンツ転送中

(5) 最終処理

(6)「アップロード後すぐに更新」にチェックを入れたときは、「Viewer へ更新指示を送りました。」と表示されます。

(7) 次のビューワへアップロードします。

(8) アップロード完了

アップロードエラー

アップロードにおいて生じるエラーは様々な要因が考えられます。以下にいくつかの要因を挙げます。

このダイアログボックスが表示されるときは、ビューワの PC は動作しているが、ビューワのプログラムが動作していないということが考えられます。
ビューワのプログラムが動作していることを確認してください。もし動作しているようであれば、ネットワークの 11929 番ポートが遮断されていないことを確認してください。
エディタが 2 つ以上動作している場合はひとつのビューワに対し同時にアップロードを行なっている可能性があります。その場合はアップロードを中止してください。

アップロードはビューワひとつひとつに対し順番に実行されます。左画面のようにアップロード成功と失敗が混在することもあります。この場合は、失敗したビューワに対して再度アップロードを行なってください。
個別の原因は、アップロードログを見ることによって解決できる場合があります。

スケジュール編集画面のメニューから「チャネル」－「アップロードログの表示」を選ぶと、アップロードログを見ることができます。

アップロードのステータスが NG となった場合でも、重要なエラーではないこともあります。例えば、アップロード対象のチャネルのスケジュールにステージがひとつも割り当てられていない場合はアップロード対象のものが無いため、ステータスが NG になります。この場合は、次のようなログを見つけることができます。

```
2009-05-18 17:02:19 情報 : " ビューワ 08" へのアップロード処理を開始しました。
2009-05-18 17:02:19 エラー : スケジュールにステージの設定がありません。
2009-05-18 17:02:19 注意 : " ビューワ 08" へのアップロードは実行されません。
```

ビューワの PC へ全く接続できなかった場合（電源が入っていないなど）、次のようにログにエラーが記録されない場合もあります。

```
2009-05-19 09:38:53 情報 : " ビューワ 01" へのアップロード処理を開始しました。
2009-05-19 09:39:01 注意 : " ビューワ 01" へのアップロードは実行されません
```

第 9 章 ネットワークストレージの利用

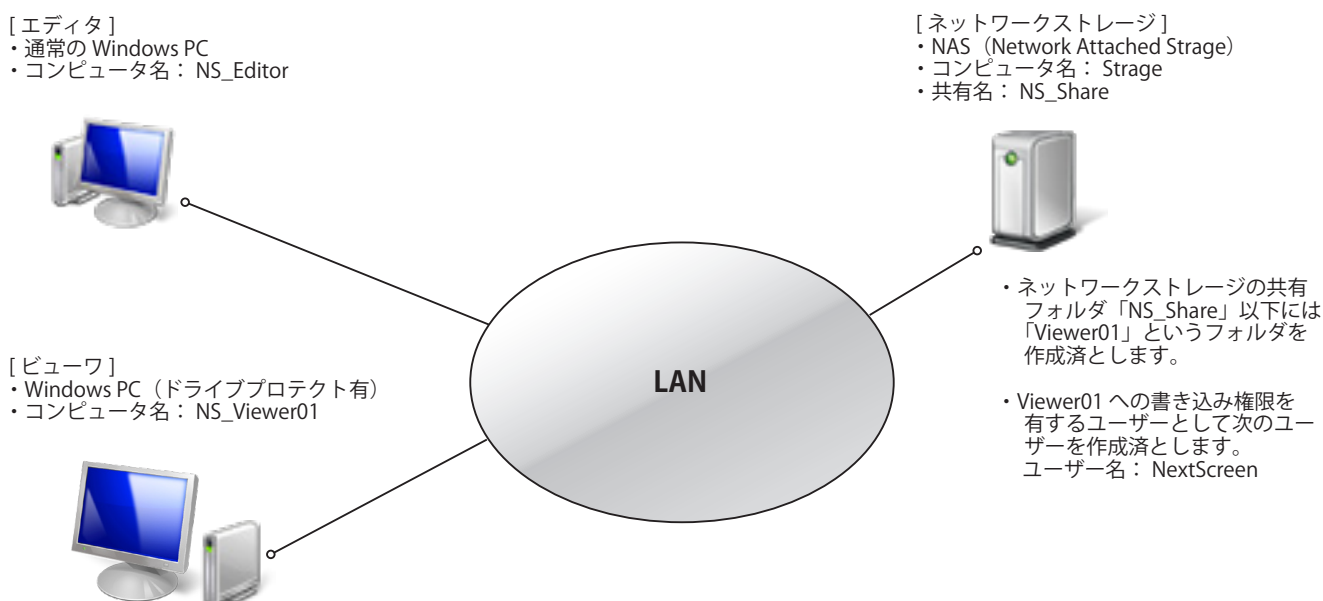
NextScreen

第 9 章 ネットワークストレージの利用

ネットワークストレージの利用について

ビューワをインストールする PC について、Windows Embedded に搭載されているようなドライブプロテクト機能を有効にした際に、いくつか運用上問題が生じることがあります。
ドライブプロテクトが有効になっていると、データフォルダやアップロードフォルダは保護されるので、アップロードしたデータ（コンテンツ）がビューワの PC を再起動した場合にすべて消失してしまいます。（ドライブプロテクトを無効の状態で設定したコンテンツに戻る）
このような問題を解決するためには、「ビューワ PC に外付けの HDD を取り付ける」、「データフォルダをネットワークストレージにする」、「ビューワ PC を再起動した場合は必ずアップロードを行う」、「起動時にバッチファイルでネットワークストレージからコピーする」などの方法が考えられます。
ここでは、上記問題の解決方法のひとつである、「ネットワークストレージをアップロードフォルダとして使用する」方法について説明します。この方法は、NextScreen は 1.7.0.7 以降のバージョンにおいて有効なものです。ご注意ください。

※バージョン 1.7.0.6 以前のバージョンではアップロードフォルダをネットワークストレージに設定すると機能の一部が動作しません。
※アップロードフォルダとしてネットワークストレージの利用は、ご利用のネットワーク環境によっては正常に動作しない場合があります。
※ここで記載する内容についての動作は保証するものではありません。

この章では次のようなネットワーク構成を例に説明いたします。

エディタはインストール済で動作確認ができているものとします。ビューワはドライブプロテクトを無効の状態でインストール済で、動作確認ができているものとします。
また、ネットワークの接続は正常に動作しているものとします。各 PC とネットワークストレージは同じワークグループに属しているものとします。

※この章で説明している方法は、ビューワの起動時にネットワークストレージから全てのデータをビューワ PC にコピーする処理が自動的に行われます。そのため、データ容量によっては起動時間が長くなることがあります。その場合はデータフォルダをネットワークストレージに設定する方法を検討してください。（データフォルダをネットワークストレージに設定した場合、ネットワーク障害が発生するとビューワが停止するなどの問題が発生します。）

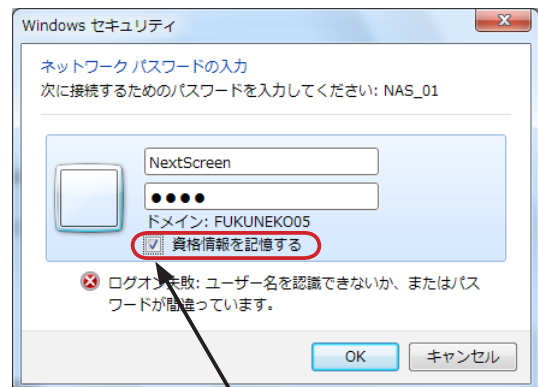
ビューワの設定

(1) ビューワの設定はドライブプロテクトを無効にして行ってください。
ビューワが動作していない状態で、ネットワークストレージの共有フォルダに接続してください。マイネットワーク（ネットワーク）からネットワークストレージを探して接続するか、エクスプローラに UNC を入力して接続してください。UNC は次のようになります。

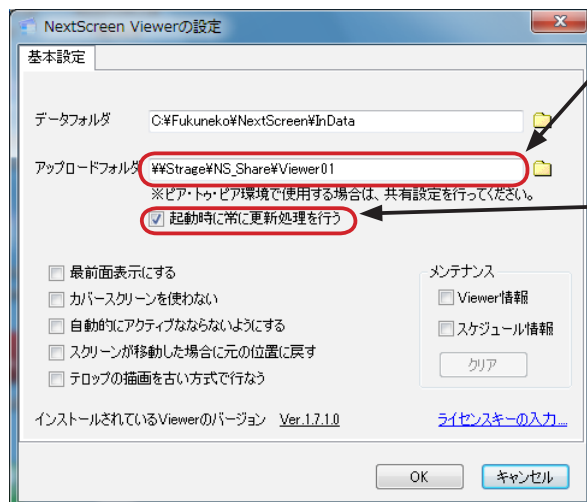
¥¥Strage¥NS_Share

(2) 接続すると、ユーザー名とパスワードを入力する画面が表示されます。（PC のログオンユーザーとネットワークストレージのユーザーが一致している場合は画面が表示されません。）
ユーザー名とパスワードを入力し､オプションの「パスワードを記憶する」チェックボックスにチェックを入れてから、OK ボタンをクリックします。（Windows 7 の場合は、「資格情報を記憶する」チェックボックス）

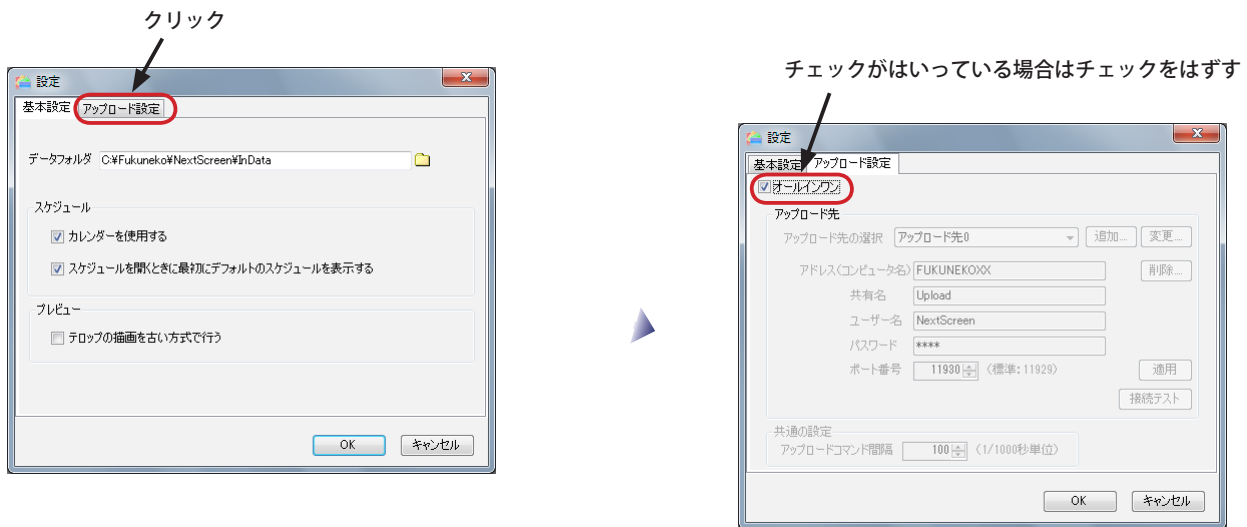
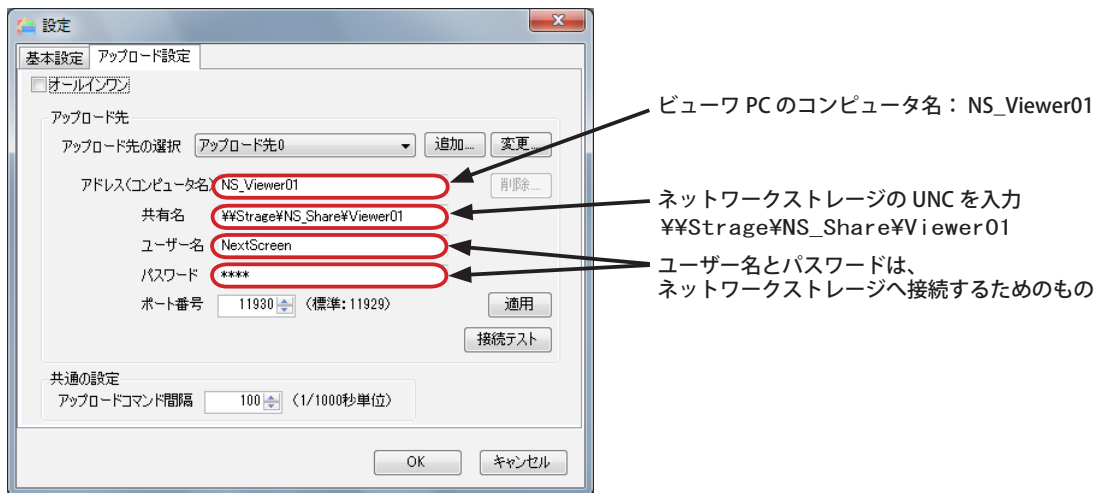
Windows XP の場合

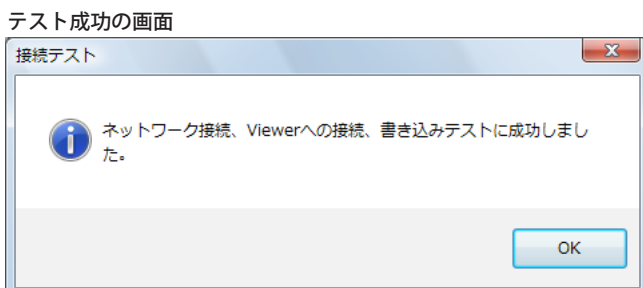
Windows 7 の場合

エクスプローラで NS_Share フォルダが開きますので、閉じてください。（今回は NS_Share 内に「Viewer01」フォルダがあることを前提に説明しますので、もし Viewer01 フォルダがない場合はここで作成しておいてください。）

(3) デスクトップまたは、スタートボタンのメニューのアイコン "NextScreen Viewer の設定 " をダブルクリック（設定によってはクリック）して立ち上げます。

(4) アップロードフォルダに、ネットワークストレージを指す UNC を入力し、「起動時に常に更新処理を行う」チェックボックスにチェックを入れ、OK ボタンをクリックします。

(5) ここまで設定が完了したらドライブプロテクトを有効にします。

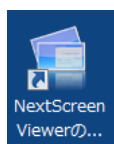
エディタの設定

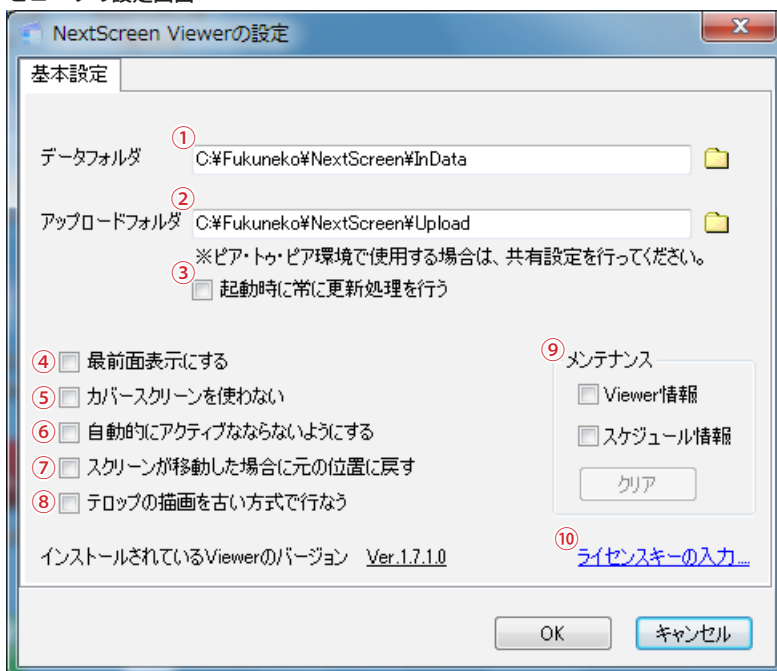
(1) エディタを起動して最初に表示される「スタートメニュー」から「設定」をクリックして、設定画面を表示させます。設定画面が表示されたら、「アップロード設定」タブをクリックしてアップロード設定を行います。（オールインワンにチェックが入っている場合はチェックを外してください）

(2)「アドレス (コンピュータ名)」の欄には、ビューワが動作している PC のコンピュータ名を入力します。共有名の欄には、ネットワークストレージの共有フォルダ（とそれ以下のフォルダ）への UNC を入力します。ユーザー名とパスワードはネットワークストレージの共有フォルダへの接続するためのものを入力してください。

(3)「接続テスト」ボタンをクリックして、次のようなダイアログボックスが表示されれば OK です。他のビューワへのアップロード設定を行うときは、アップロード先の選択で切り替える前に「適用」ボタンをクリックしてください。設定完了後は「OK」ボタンで閉じてください。

テスト成功の画面

第 10 章 ビューワの設定オプション

第 10 章 ビューワの設定オプション

ビューワの設定オプションについて

ビューワをインストールすると、「NextScreen Viewer の設定」アイコンがデスクトップとスタートボタンのメニューに作成されます。このアイコンから起動されるビューワの設定を利用すると、PC 毎にビューワの動作を変更することができます。
NextScreen Ver.1.7.1 以降では、NextScreen をオールインワンで利用しやすくするオプションが複数追加されています。

デスクトップのアイコン

ビューワの設定画面

データフォルダ

①データフォルダは、ビューワが表示を行うためのデータを格納するフォルダです。また、このフォルダの中にログを書き込みますので、ビューワが書き込めるようになっていなければなりません。（第 2 章 初期設定「データフォルダとアップロードフォルダの指定」を参照してください。）

アップロードフォルダ

②アップロードフォルダは、他の PC で動作するエディタが、表示用のデータを書き込むためフォルダです。エディタがアップロードできるように共有設定を行う必要があります。（第 2 章 初期設定「データフォルダとアップロードフォルダの指定」を参照してください。）

起動時に常に更新処理を行う

③起動時に常次更新処理を行うオプションは、ビューワが起動時にアップロードフォルダからデータフォルダへデータをコピーする処理を常に行う場合にチェックを入れます。（「第 9 章 ネットワークストレージの使用」を参照してください。）

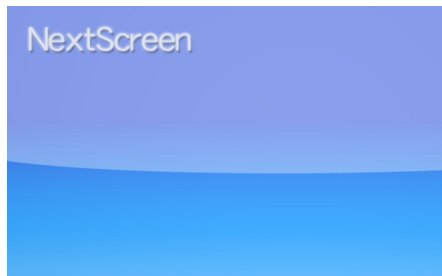
最前面表示にする

④最前面表示にするオプションは、ビューワを最前面表示にしたい場合にチェックを入れます。最前面表示にすることにより、ビューワは他のアプリケーションのウィンドウよりも前面に表示されます。（ただし、マスクマネージャのようにさらに前面に表示するようなウィンドウもあります。）

ビューワの設定オプション

カバースクリーンを使わない

⑤「カバースクリーン」とは、ビューワが起動するときやステージの切り替え時、スケジュールが設定されていない時間帯の時などに画面を覆うスクリーンのことです。この「カバースクリーンを使わない」オプションにチェックを入れた場合、カバースクリーンは表示されなくなります。オールインワンの運用方法でセカンダリモニタにビューワを表示させる場合などは、カバースクリーンを使わない設定にするとプライマリモニタでの作業が容易になります。

デフォルトのカバースクリーン

自動的にアクティブにならないようにする

⑥ビューワは、約 1 秒毎に自らをアクティブにしようとします。、この「自動的にアクティブにならないようにする」オプションにチェックを入れると、自動的にアクティブにならないようになります。オールインワンの運用方法でセカンダリモニタにビューワを表示させる場合などは、自動的にアクティブにならないようにする設定にするとプライマリモニタでの作業が容易になります。

スクリーンが移動した場合に元の位置に戻す

⑦ Windows は、マルチモニタ環境で使用しているときに、セカンダリモニタの接続を失った場合、セカンダリモニタ上のウィンドウをプライマリモニタへ自動的に移動させようとすることがあります。この機能はビューワをセカンダリモニタで表示させている場合に不都合になることもあります。「スクリーンが移動した場合に元に戻す」オプションにチェックを入れると、Windows により移動されたスクリーンを自動的に元の位置に戻すことができます。これにより、一時的にセカンダリモニタの電源を切った場合でもスクリーンの位置を保つことができます。

テロップの描画を古い方式で行う

⑧このオプションにチェックを入れると、Ver.1.6 以前のテロップ描画方法を使用します。

メンテナンス

⑨ビューワが正常に動作しなくなった場合に、ビューワの設定情報やスケジュール情報を削除して初期状態に戻します。「Viewer 情報」と「スケジュール情報」の削除を行う方（または両方）にチェックを入れ、「クリア」ボタンをクリックします。

ライセンスキーの入力

⑩クリックすると、ライセンスキーの入力画面が表示されます。お試し版のライセンスキーを使用していて、正式なライセンスキーを入力する場合などに使用します。

User's Manual
取扱説明書

発行元： 福猫株式会社